

**PENGARUH PEMANFAATAN MEDIA *SHADOW PUPPET* TERHADAP
KEMAMPUAN BERCERITA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 4
SUNGGUMINASA KABUPATEN GOWA**



SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar*

**HASTUTI
10533 7676 14**

**JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
2018**

KATA PENGANTAR



Allah maha penyayang dan pengasih, demikian kata untuk mewakili atas segala karunia dan nikmat-Nya. Jiwa ini takkan henti bertahmid atas anugerah pada detik waktu, denyut jantung, gerak langkah, serta rasa dan rasio pada-Mu, sang khalik. Skripsi ini adalah setitik dari sederetan berkah-Mu.

Setiap orang dalam berkarya selalu mencari kesempurnaan, tetapi terkadang kesempurnaan itu jauh dari kehidupan seseorang. Kesempurnaan bagaikan fatamorgana yang semakin menghilang dari pandangan, bagai pelangi yang terlihat indah dari kejauhan, tetapi menghilang jika didekati. Demikian juga tulisan ini, kehendak hati ingin mencapai kesempurnaan, tetapi kapasitas penulis dalam keterbatasan. Segala daya dan upaya telah penulis kerahkan untuk membuat tulisan ini selesai dengan baik dan bermanfaat dalam dunia pendidikan, khususnya dalam ruang lingkup Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar.

Motivasi dari berbagai pihak sangat membantu dalam perampungan tulisan ini. Segala rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua terkasih, Baso dan Kami yang telah berjuang, berdoa tiada henti, mengasuh, membesarkan, mendidik, dan

membiyai penulis dalam proses pencarian ilmu. Demikian pula, penulis mengucapkan kepada keluarga, adek Rahmatia, Salsabilah, Mardiaty saudaraku tercinta, serta kerabat dekat lainnya yang tak bisa saya sebutkan satu persatu tak hentinya memberikan motivasi, kepada Dr. M. Agus, M.Pd. dan Dr. Rukli, M.Pd. sebagai pembimbing I dan pembimbing II, yang telah memberikan bimbingan, arahan serta motivasi sejak awal penyusunan proposal hingga selesainya skripsi ini.

Tidak lupa juga penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada; ayahanda Dr. H. Abd. Rahman Rahim, SE., MM., Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Erwin Akib, M.Pd., Ph.D., Dekan Fakultas dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, dan Dr. Munirah, M.Pd., ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia serta seluruh dosen dan para staf pegawai dalam lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah membekali penulis dengan serangkaian ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis.

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya juga penulis ucapkan kepada Kepala Sekolah, guru, staf SMP Negeri 4 Sungguminasa Kabupaten Gowa , dan Ibu Sartawati R S.Pd. sebagai guru bahasa Indonesia di sekolah tersebut yang telah memberikan izin dan bantuan untuk melakukan penelitian serta siswa-siswi SMP Negeri 4 Sungguminasa kelas VII.E dan VII.F atas kerjasamanya. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada sahabat seperjuangan, Ririn Ariyanti

Amrin S.Pd., M.Pd dan Indah Rukmana S.Pd, yang senantiasa memberi semangat dan doa, serta seluruh rekan mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Angkatan 2014, khususnya kelas C atas segala kebersamaannya, motivasi, saran, dan bantuannya kepada penulis yang telah memberi pelangi dalam hidupku.

Akhirnya, dengan segala kerendahan hati, penulis senantiasa mengharapkan kritikan dan saran dari berbagai pihak, selama saran dan kritik tersebut bersifat membangun karena penulis yakin bahwa suatu persoalan tidak akan berarti sama sekali tanpa adanya kritikan. Mudah-mudahan dapat memberi manfaat bagi para pembaca, terutama bagi diri pribadi penulis. Amin

Makassar, Juni 2018

penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
SURAT PERJANJIAN	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GRAFIK.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	6

BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS ..	7
A. Deskripsi Teori.....	7
1. Pengertian Bercerita.....	7
2. Teknik Bercerita.....	9
3. <i>Shadow Puppet</i>	12
4. <i>Shadow Puppet</i> sebagai Media Bercerita.....	13
B. Penelitian yang Relevan.....	16
C. Kerangka Pikir	18
D. Hipotesis	20
BAB III METODE PENELITIAN.....	21
A. Jenis dan Desain Penelitian.....	21
B. Definisi Oprasional Variabel	21
C. Tempat dan Waktu Penelitian.....	23
D. Populasi dan Sampel Penelitian	23
E. Instrumen Penelitian.....	25
F. Teknik Pengumpulan Data.....	26
G. Prosedur Penelitian.....	27
H. Teknik Analisis Data.....	29
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	33
A. Penyajian Hasil Analisis Penelitian	33
B. Pembahasan Hasil Penelitian	53
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	58

A. Simpulan	58
B. Saran.....	59

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

<i>Tabel</i>	<i>Halaman</i>
Tabel 3.1 <i>Control Group Pretest Posttest Design</i>	21
Tabel 3.2 Rincian Jumlah Populasi Penelitian.....	23
Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Skor <i>Pretest</i> Keterampilan Bercerita Kelompok Kontrol.....	34
Tabel 4.2 Kategori Kecenderungan Perolehan Skor <i>Pretest</i> Keterampilan Bercerita Kelompok Kontrol	35
Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Skor <i>Pretest</i> Keterampilan Bercerita Kelompok Eksperimen	36
Tabel 4.4 Kategori Kecenderungan Perolehan Skor <i>Pretest</i> Keterampilan Bercerita Kelompok Eksperimen.....	38
Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Skor <i>Posttest</i> Keterampilan Bercerita Kelompok Kontrol	39
Tabel 4.6 Kategori Kecenderungan Perolehan Skor <i>Posttest</i> Keterampilan Bercerita Kelompok Kontrol	40
Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi Skor <i>Posttest</i> Keterampilan Bercerita Kelompok Eksperimen	42
Tabel 4.8 Kategori Kecenderungan Perolehan Skor <i>Posttest</i> Keterampilan Bercerita Kelompok Eksperimen.....	43
Tabel 4.9 Perbandingan Data statistik <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Keterampilan Bercerita Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen	44

Tabel 4.10 Rangkuman Hasil Uji Normalitas Sebaran Data Tes Keterampilan Bercerita.....	46
Tabel 4.11 Rangkuman Hasil Uji Homogenitas Varian Data <i>Pretest</i> Keterampilan Bercerita.....	47
Tabel 4.12 Rangkuman Hasil Uji Homogenitas Varian Data <i>Posttest</i> Kemampuan Bercerita.....	48
Tabel 4.13 perbandingan data statistik skor pretest kelompok kontrol dan kelompok eksperimen	50
Tabel 4.14 Rangkuman Hasil Uji-T <i>Pretest</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok kontrol	51
Tabel 4.15 Perbandingan Data Statistik Skor <i>Posttest</i> Keterampilan Bercerita Kelompok kontrol dan Eksperimen	51
Tabel 4.16 Rangkuman Hasil Uji-T Skor <i>Posttest</i> Kelompok kontrol dan Kelompok Eksperimen	52
Tabel 4.17 Rangkuman Hasil Uji-T Data <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i> Keterampilan Bercerita Kelompok kontrol	53
Tabel 4.18 Rangkuman Hasil Uji-T Data <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i> Keterampilan Bercerita Kelompok Eksperimen	54

DAFTAR GRAFIK

Grafik 1: Distribusi Frekuensi Data <i>Pretest</i> Keterampilan Bercerita Kelompok Kontrol	34
Grafik 2: Kategori Kecenderungan Perolehan Skor Keterampilan Bercerita Kelompok Kontrol	35
Grafik 3: Distribusi Frekuensi Skor <i>Pretest</i> Keterampilan Bercerita Kelompok Eksperimen.....	37
Grafik 4: Kategori Kecenderungan Perolehan Skor Keterampilan Bercerita Kelompok Eksperimen	38
Grafik 5: Distribusi Frekuensi Skor <i>Posttest</i> Keterampilan Bercerita Kelompok Kontrol	40
Grafik 6: Kategori Kecenderunagn Perolehan Skor <i>Posttest</i> Keterampilan Bercerita Kelompok Kontrol	41
Grafik 7: Distribusi Frekuensi Skor <i>Posttest</i> Keterampilan Bercerita Kelompok Eksperimen	42
Grafik 8: Kategori Kecenderunagn Perolehan Skor <i>Posttest</i> Keterampilan Bercerita Kelompok Eksperimen	43

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

*Bersikaplah seperti karang di tengah lautan yang tak pernah putus-
putus di pukul oleh ombak, ia tidak saja tetap berdiri kokoh,
bahkan ia menentramkan amarah ombak dan gelombang itu.*

*Berusaha dan berdoalah, serta serahkan semua kepada
Allah, insyaallah segala sesuatu akan menjadi lebih
mudah dan indah dengan izin-nya. Amin ...*

Kupersembahkan Karya Ini:
Kepada Kedua Orang Tuaku Tercinta,
Terlebih Kepada adekku Alm. Rahmatia,
Saudaraku, Semua Keluargaku, dan Sahabatku,
Atas Keihlasan dan Doanya dalam Mendukungku
Mewujudkan Segala Asa Menjadi Nyata...

ABSTRAK

Hastuti.2018. “Pengaruh Pemanfaatan Media *Shadow Puppet* terhadap kemampuan bercerita siswa kelas VII SMP negeri 4 Sungguminasa kab. Gowa” *Skripsi*, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Muhammadiyah Makassar. dibimbing oleh M. Agus dan Rukli.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) pengaruh media *shadow puppet* dalam kemampuan bercerita siswa kelas VII SMP Negeri 4 Sungguminasa Kab. Gowa dan (2) perbedaan yang signifikan keterampilan bercerita siswa yang diajarkan dengan menggunakan media *shadow puppet* dan keterampilan bercerita siswa yang diajarkan tanpa menggunakan media *shadow puppet*.

Desain penelitian menggunakan penelitian eksperimen dengan rancangan *pretest-posttest control group design*. Variabel dalam penelitian ini ada dua, yaitu variabel bebas berupa media *shadow puppet* dan variabel terikat berupa keterampilan bercerita. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII.E dan siswa kelas VII.F SMP Negeri 4 Sungguminasa yang terbagi dalam 4 kelas, sedangkan sampel yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 2 kelas dengan pembagian 1 kelas sebagai kelompok kontrol dan 1 kelas sebagai kelompok eksperimen. Sampel diperoleh dengan teknik *cluster random sampling* yaitu dengan cara mengundi, dari hasil pengundian diperoleh, kelas VII.F sebagai kelas eksperimen dan kelas VII.E sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode tes, yang berupa tes bercerita. Validitas instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas isi dengan dikonsultasikan kepada ahlinya (*expert judgement*). Uji reliabilitas instrumen menggunakan teknik *Alpha Cronbach*. Hasil perhitungan menunjukkan besarnya reliabilitas adalah 0,725. Teknik analisis data dengan menggunakan uji-t.

Hasil perhitungan uji-t yang dilakukan pada skor *posttest* antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen menunjukkan bahwa skor t hitung sebesar 5,857 dengan db 62 dan p sebesar 0,000. Skor p lebih kecil dari taraf signifikansi 5% ($0,000 < 0,050$). Hal ini menunjukkan terdapat perbedaan keterampilan bercerita yang signifikan antara kelompok yang menggunakan *shadow puppet* sebagai media bercerita dan kelompok yang tidak menggunakan *shadow puppet* sebagai media bercerita.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa bercerita menggunakan media *shadow puppet* lebih efektif daripada bercerita tanpa menggunakan media *shadow puppet*.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bercerita merupakan bagian dari budaya Indonesia yang penting untuk dilestarikan. Keberadaannya sudah ada sejak zaman nenek moyang hingga sekarang. Hampir semua suku di Indonesia memiliki budaya bercerita. Hal ini terbukti dengan adanya berbagai cerita atau sejarah dari suatu daerah yang dituturkan secara turun-temurun. Cerita yang disampaikan biasanya memuat ajaran atau petuah yang dapat dijadikan pedoman hidup bagi generasi muda.

Pada umumnya, anak-anak senang dengan kegiatan bercerita. Orang tua sering mendongeng ketika hendak menidurkan anaknya yang masih kecil. Bahkan banyak orang tua mengajak berbicara dan bercerita janin yang masih dalam kandungan. Aktivitas tersebut dilakukan untuk membentuk karakter anak sedini mungkin dengan menanamkan nilai-nilai positif dari suatu cerita. Fenomena tersebut membuktikan bahwa bercerita sangat penting dan bermanfaat dalam kehidupan manusia. Tidak hanya di Indonesia, budaya bercerita juga ditemukan di berbagai negara. Hingga saat ini salah satu kegiatan bercerita yang sangat populer di berbagai negara tersebut adalah seni pedalangan. Dalang sebagai pencerita tidak hanya dari kalangan orang tua, baru-baru ini muncul pedalang dari kalangan anak-anak. Kemampuan anak dalam bercerita ternyata tidak kalah bagusnya dengan orang dewasa. Dengan latihan dan daya imajinasinya, anak-anak mampu bercerita secara menarik dan didengar oleh pendengarnya. Dengan demikian dapat

dikatakan bahwa bercerita merupakan kebudayaan yang populer, dilakukan oleh siapa saja, dan universal.

Seorang guru dalam pembelajaran juga sering melakukan kegiatan bercerita. Bercerita merupakan salah satu bagian dari keterampilan mengajar. Ada asumsi bahwa guru yang pandai bercerita cenderung lebih disukai anak didiknya karena cerita adalah salah satu kebutuhan bagi anak. Dengan cerita, suasana pembelajaran menjadi lebih hidup. Praktiknya, siswa akan cenderung pasif apabila hanya mendengarkan cerita dari gurunya. Oleh karena itu, pembelajaran bercerita menjadi salah satu kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa sehingga imajinasi dan kreativitas siswa lebih berkembang. Pembelajaran bahasa baik aspek berbicara, mendengarkan, membaca, maupun menulis, hendaknya dilaksanakan seefektif dan seefisien mungkin. Bercerita merupakan salah satu pembelajaran berbicara yang perlu dilakukan secara efektif. Belajar melalui pengalaman langsung akan jauh lebih efektif, tetapi tidak efisien. Bahkan banyak hal yang tidak dapat dilakukan secara langsung oleh siswa. Oleh karena itu, salah satu prinsip belajar yang amat penting adalah menghadirkan tiruannya, seperti melalui foto, gambar, ilustrasi, film, rekaman suara, dan sebagainya. Artinya, semakin konkret kegiatan belajar, semakin baik. Salah satu upaya mengkonkretkannya adalah melalui media (Suryaman, 2009:105-106).

Berbagai penelitian tentang pembelajaran bercerita dan medianya sudah banyak dilakukan. Boneka banyak digunakan sebagai media dalam pembelajaran bercerita karena mempunyai nilai praktis. Siswa menceritakan suatu cerita dari sebuah cerpen, dongeng fabel, pengalaman pribadi, atau cerita khayalan siswa

sendiri menggunakan media boneka tersebut. Boneka yang digunakan biasanya berupa boneka tangan, boneka jari, dan boneka tali. Pada umumnya, boneka semacam itu banyak disukai oleh anak perempuan, sedangkan anak laki-laki kurang menyukai boneka-boneka tersebut. Anak laki-laki cenderung menyukai mainan yang lebih maskulin dan berteknologi misalnya robot-robotan, mobil-mobilan, dan pesawat-pesawat. Dalam penelitian ini, boneka yang digunakan sebagai media bercerita telah dimodifikasi menjadi berbentuk fleksibel sehingga anak laki-laki tertarik untuk menggunakan media tersebut.

Menurut Arsyad (2015: 89), media berbasis visual memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar karena media visual dapat memperlancar pemahan dan memperkuat ingatan. Dapat diketahui bahwa media visual berpengaruh pada psikologi anak dalam menangkap pembelajaran yang akan dipelajari. Berdasarkan penjelasan di atas dapat diketahui bahwa perbedaan jenis kelamin berpengaruh pada psikologi anak dalam memilih atau menyukai sesuatu. Oleh sebab itu, guru harus pandai-pandai dalam memilih media apa yang cocok dengan siswa perempuan maupun laki-laki. Dengan media yang disukai baik anak perempuan maupun laki-laki, diharapkan mampu memberi motivasi tanpa adarasa tidak senang yang akan mengganggu konsentrasi siswa. Alternatif yang ditawarkan dalam penelitian ini adalah penggunaan *shadow puppet* sebagai media bercerita. *shadow puppet* atau boneka bayang-bayang adalah permainan dengan teknik pedalangan namun, memiliki komponen yang berbeda dengan wayang kulit tradisional. *shadow puppet* terdiri dari boneka karton berbentuk *flat*, kertas minyak yang diapit dengan dua tiang, dan cahaya senter. Kertas minyak berfungsi

sebagai layar yang diterangi lampu senter agar timbul bayangan. Dalang memainkan tiruan binatang atau manusia yang terbuat dari karton. Tiruan pohon, rumah, toko, dapat dijadikan sebagai pendukung latar tempat. Dalang bermain di belakang layar untuk menceritakan suatu kisah dengan memanfaatkan peralatan yang ada. Dengan satu layar yang diterangi lampu senter, media ini diharapkan mampu memusatkan konsentrasi siswa baik pembicara maupun pendengarnya. *shadow puppet* atau boneka bayang-bayang yang digunakan sebagai media dalam pembelajaran bercerita tersebut tidak lain adalah inovasi dari wayang kulit. Sebelumnya, wayang kulit telah populer sebagai salah satu warisan budaya. Teknik pewayangan (wayang kulit) tidak hanya populer di Indonesia saja tetapi juga di berbagai negara seperti Turki, Thailand, Kamboja, Malaysia, dan Cina. Istilah yang digunakan untuk permainan bayangan tersebut juga berbeda-beda. Hingga saat ini, guru belum menyadari akan kehadiran *shadow puppet* yang berpotensi sebagai media bercerita di sekolah. Penelitian tentang media tersebut juga belum pernah ada. Padahal keberadaan *shadow puppet* sebagai tradisi lisan sudah populer di berbagai negara. Dalang dari berbagai negara menggunakan *shadow puppet* sebagai media bercerita. Visualisasi cerita yang ditampilkan dari pertunjukan bayang-bayang tersebut ternyata mampu memikat hati dan membangkitkan imajinasi penonton. Peneliti memilih SMP Negeri 4 Sungguminasa Kab. Gowa karena sekolah tersebut belum menggunakan secara efektif berbagai media bercerita, khususnya *shadow puppet*. Selain itu, dalam kurikulum 2013 Kelas VII terdapat Standar Kompetensi berbicara, yaitu mengekspresikan pikiran dan perasaan melalui kegiatan bercerita dan kompetensi

dasar bercerita dengan urutan yang baik, suara, lafal, intonasi, *gesture*, dan mimik yang tepat. Oleh sebab itu, penelitian ini diadakan di sekolah tersebut.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan beberapa masalah. Rumusan masalah tersebut adalah sebagai berikut:

1. Adakah pengaruh pemanfaatan media *shadow puppet* terhadap kemampuan bercerita siswa kelas VII SMP Negeri 4 Sungguminasa Kab. Gowa ?
2. Adakah perbedaan yang signifikan antara keterampilan bercerita siswa yang diajar dengan menggunakan media *shadow puppet* dan keterampilan bercerita siswa yang diajar tanpa menggunakan media *shadow puppet*?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan pengaruh pemanfaatan media *shadow puppet* dalam kemampuan bercerita siswa kelas VII SMP Negeri 4 Sungguminasa Kab. Gowa.
2. Mengetahui perbedaan yang signifikan keterampilan bercerita siswa yang diajarkan dengan menggunakan media *shadow puppet* dan keterampilan bercerita siswa yang diajarkan tanpa menggunakan media *shadow puppet*

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini mendukung teori yang sudah ada dan dapat membantu meningkatkan pembelajaran bercerita dengan penggunaan *shadow puppet* sebagai media.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat digunakan dalam mendukung pembelajaran bercerita.

b) Bagi Siswa

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif media yang efektif dalam keterampilan bercerita.

c) Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai tolok ukur keberhasilan proses penelitiannya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS

A. Bercerita

1. Pengertian Bercerita

Aktivitas berbahasa kedua yang dilakukan manusia dalam kehidupan berbahasa setelah mendengarkan adalah berbicara (Nurgiyantoro, 2010: 399). Menurut Djiwandono (2008: 118), dengan mengungkapkan apa yang dipikirkan, seseorang dapat membuat orang yang diajak bicara mengerti apa yang ada dalam pikirannya. Pada hakikatnya, berbicara adalah keterampilan berbahasa yang bersifat produktif. Salah satu ciri khusus berbicara adalah fana (*transitory*). Hal itu menjadi karakteristik berbicara sehingga sulit melakukan penilaian dalam berbicara (Aleka & Achmad, 2010: 25). Bercerita merupakan salah satu ragam kegiatan berbicara yang berwujud tuturan tentang suatu cerita dan memiliki tujuan tertentu.

Menurut Poerwadarminta (1984: 202), bercerita adalah menuturkan suatu kisah tentang perbuatan atau kejadian yang disampaikan secara lisan dengan tujuan membagikan pengalaman dan pengetahuan kepada orang lain. Majid (2008: 8), menyebutkan bahwa dalam cerita ada beberapa hal pokok yang saling berkaitan, yaitu cerita, pengarang, penceritaan, pencerita atau pendongeng, penyimakan, serta penyimak. Salah satu hal pokok yang menjadi pembahasan dalam penelitian ini adalah penceritaan atau proses bercerita. Penceritaan yaitu penyampaian cerita kepada pendengar. Agar penceritaan menjadi bagus dan

disukai pendengar maka dalam proses penceritaan perlu adanya hal-hal yang mencakup bahasa, suara, gerakan-gerakan, peragaan, dan peristiwa-peristiwa (Majid, 2008: 9). Penceritaan atau bercerita dengan bahasa, suara, gerakan, dan ekspresi yang bagus akan menampakkan gambaran lebih hidup di hadapan pendengar. Sebaliknya, penceritaan yang buruk akan menghilangkan apa yang seharusnya menarik dalam cerita (Majid, 2008: 28). Mendongeng adalah salah satu kegiatan bercerita. Mendongeng dapat dilakukan oleh siapa saja, misalnya dilakukan oleh orang tua, anak-anak, guru, dan masyarakat luas. Para pendongeng tahu benar bahwa dongeng dapat memberikan pemahaman mengenai nilai-nilai hidup dan kehidupan. Nilai-nilai tersebut yaitu nilai keindahan dan nilai moral. Kedua nilai inilah yang akan meresap dan berkembang dalam diri anak secara alami.

Dengan mengintegrasikan media, seorang pendongeng dapat mengoptimalkan pesan yang terkandung dalam sebuah cerita, sekaligus dapat merangsang pikiran, perasaan, pendengaran, dan penglihatan bagi pendengarnya (Wiyanti dan Yulienta, 2011: 113). Berdasarkan teori tersebut dapat diambil satu kesimpulan tentang hakikat bercerita. Bercerita merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari aktivitas berbicara dan mendengarkan. Bercerita adalah penuturan suatu cerita yang tidak hanya sekedar menghibur namun juga memberikan pengetahuan kepada pendengarnya. Keterampilan bercerita perlu dilatih sungguh-sungguh agar tercapai penceritaan yang maksimal. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa suatu kegiatan bercerita dapat berlangsung dengan baik apabila ada pencerita dengan keterampilannya, pendengar dengan keseriusannya, dan cerita itu sendiri.

2. Teknik Bercerita

Pendongeng harus menciptakan suasana tenang dan akrab dengan pendengarnya seperti seorang tuan rumah yang menyambut ramah tamunya (Majid, 2008: 29). Menurut Semi (dalam www.cerita.org/teknik/bercerita/), bercerita harus dilakukan dengan semenarik mungkin agar cerita yang diceritakan dapat disenangi oleh pendengarnya. Pencerita harus mempunyai daya tarik yang besar sehingga secara otomatis pendengar dapat menceritakan cerita tersebut kepada orang lain.

Menurut Sudarmaji (2010: 32), seorang pencerita perlu mengasah keterampilannya dalam bercerita, baik dalam olah vokal, olah gerak, ekspresi, dan sebagainya. Seorang pencerita harus pandai-pandai mengembangkan berbagai unsur penyajian cerita sehingga terjadi harmoni yang tepat. Sudarmaji (2010: 42), menjelaskan tentang beberapa hal yang perlu diperhatikan agar penceritaan menjadi lebih menarik.

- a. Total kunci sukses bercerita yang pertama adalah totalitas diri dalam bercerita. Cerita akan menjadi hambar jika tidak ada kesungguhan dalam bercerita. Agar visualisasi cerita menjadi lebih hidup maka rasa malu, sungkan, atau rasa tidak percaya diri harus dihilangkan (Sudarmaji, 2010: 42).
- b. Penentuan alur cerita Sudarmaji (2010: 44) mengatakan bahwa ada beberapa hal yang dapat membantu dalam mempermudah penentuan alur cerita, yaitu:
 - 1) pemilihan setting awal;
 - 2) penentuan tokoh utama dan tokoh antagonis; dan
 - 3) pemunculan konflik (persoalan).

- c. Penyatuan perhatian pendengar sebelum mulai bercerita, pencerita diharapkan mampu memusatkan perhatian pendengar. Pemusatan perhatian dapat dilakukan dengan cara menatap mata pendengar (Sudarmaji, 2010: 46).
- d. Detail Menurut Sudarmaji (2010: 47), cerita harus digambarkan secara detail sehingga pendengar akan terbantu untuk mengkonstruksikan cerita tersebut dalam fantasinya. Ada tiga hal yang perlu didetailkan yaitu:
 - 1) personifikasi tokoh diperlukan visualisasi secara detail setiap pencerita memunculkan tokoh baru sehingga pendengar seolah-olah melihat tokoh tersebut di pelupuk mata. Tokoh yang dimaksud mencakup tokoh utama, tokoh pembantu, maupun tokoh antagonis (Sudarmaji, 2010: 48).
 - 2) adegan-adegan demi adegan perlu diceritakan secara detail terutama pada adegan yang menarik. Penggambaran adegan secara rinci akan membuat cerita semakin hidup (Sudarmaji, 2010: 48).
 - 3) Dialog tokoh porsi dialog antar tokoh perlu diperbanyak sedangkan narasi dan bahasa monolog perlu ditekan seminimal mungkin. Dengan mengeksploitasi dialog para tokoh, biasanya cerita akan lebih bernuansa. Berbagai adegan dan karakter tokoh tanpa dijelaskan dengan narasi pun dapat tergambar dengan jelas melalui kata-kata yang diucapkan. Perbedaan warna dan intonasi suara antara tokoh yang satu dengan tokoh lainnya akan membuat cerita lebih memikat (Sudarmaji, 2010: 48).
- e. Dramatisasi perbedaan perilaku antara tokoh utama dengan tokoh antagonis perlu digambarkan secara tajam. Pada adegan-adegan yang memang perlu

diberi penekanan, dapat ditonjolkan dengan ekstrim dan maksimal (Sudarmaji, 2010:49).

- f. Ekspresif bercerita secara ekspresif merupakan salah satu kunci keberhasilan. Cara bercerita yang tidak ekspresif akan terasa hambar, monoton, dan membosankan. Oleh karena itu, pencerita perlu memanfaatkan anggota tubuh terutama mimik muka, tangan, dan bahu. Misalnya membelalak, melirik, wajah lembut, berwibawa, menyeramkan, marah, menangis, berkedip-kedip, mengangguk-angguk, mencibir, sedih, tersenyum, dll. Tangan dan bahu dapat dimanfaatkan untuk menggambarkan gerakan-gerakan tokoh cerita. Misalnya berlari, terbang, berjalan, mengendap-endap, bersembunyi, memukul, bertabrakan, menusuk, meledak, dan sebagainya (Sudarmaji, 2010: 50).
- g. Ilustrasi suara menurut Sudarmaji (2010: 51), memberi ilustrasi cerita dengan suara-suara khusus mempunyai efek yang bagus bagi cerita. Ilustrasi suara dapat dibedakan menjadi dua yaitu:
 1. Suara lazim suara lazim adalah suara yang ditirukan sebagaimana mestinya. Misalnya "Meong" untuk suara kucing, "Dor!" untuk suara letusan, dan sebagainya.
 2. Suara tak lazim suara tak lazim yaitu suara-suara yang diciptakan sendiri dengan tujuan agar cerita lebih menarik. Misalnya "Toweng!" untuk pemunculan tokoh secara tiba-tiba, "Klingklong-klingklong!" untuk suara langkah kaki tokohnya atau suara-suara mantra yang aneh, dan sebagainya.

3. *Shadow Puppets*

Shadow puppets merupakan permainan yang berbentuk sebagai pewayangan, seiring berjalannya waktu *shadow puppets* atau yang biasa disebut wayang kulit ini digunakan oleh kalangan luar negeri sebagai permainan yang bisa dimainkan oleh anak-anak. “Cerita wayang merupakan salah satu jenis sastra tradisional yang masih populer dan memasyarakat hingga kini. Cerita wayang disebut sebagai sastra atau cerita tradisional karena telah amat lama menjadi milik bangsa dan mewaris secara turun-temurun kepada tiap generasi terutama secara lisan khususnya pada masyarakat Jawa”. (Nurgiyantoro, 2011: 2) Cerita yang dipagelarkan dengan menggunakan *shadow puppets* ini bukanlah cerita wayang namun cerita anak yang disesuaikan oleh kegemaran anak-anak. Wayang anak dapat ditulis dengan menggunakan boneka digital, menyimpan, dan membaginya atau memainkannya. Sekarang ini media rakyat dipakai dalam bentuk seperti teater, drama, dan pedalangan atau pewayangan dalam pendidikan (Arif dan Napitulu dalam Wahyu Puspitasari, 2012: 14). Menurut Rasyid dalam Wahyu Puspitasari (2012: 15) mendefinisikan boneka bayang-bayang (*shadow puppets*) adalah jenis boneka yang cara memainkannya dengan mempertontonkan gerak bayang-bayang dari boneka tersebut.

Penggunaan *shadow puppets* dalam pembelajaran bercerita memiliki kelebihan tersendiri. *Shadow puppets* memberikan visualisasi yang imajinatif sehingga siswa lebih termotivasi. Permainan ini akan mengangkat cerita sesuai buku yang ada di perpustakaan, sehingga akan anak-anak yang merasa tertarik dengan cerita tersebut maka akan meminjam langsung ke perpustakaan, sehingga

perpustakaan dapat melakukan promosi secara langsung tentang buku-buku yang disimpan di perpustakaan. Permainan akan dimainkan oleh beberapa orang siswa dan siswa lainnya akan melihat pertunjukan tersebut, permainan ini harus memiliki kemampuan membaca yang baik agar bisa memainkan peran yang akan diperankan, permainan ini juga harus memiliki daya imajinasi agar dapat menjiwai peran. Secara tidak langsung permainan ini dapat melatih kemampuan anak dalam berinteraksi, menjiwai cerita serta memiliki imajinasi. Permainan ini tidak hanya dapat meningkatkan minat baca namun juga kemampuan yang lain. Permainan *shadow puppets* ini tidak memerlukan bahan khusus atau bahan yang susah dicari namun permainan ini dapat menggunakan bahan yang sudah tidak terpakai seperti korandan lain sebagainya. Permainan *shadow puppets* ini dipentaskan oleh dalang. Menurut Nurgiyantoro (2010: 25) menyatakan bahwa pelaku utama pertunjukkan wayang adalah dalang. Dialah yang mengerjakan hampir semua kerja pertunjukkan. Dalang adalah seniman komplit dan menjadi sutradara yang bertanggung jawab atas jalannya seluruh pertunjukkan.

4. *Shadow Puppet* sebagai Media Bercerita

Zaman praelektronik telah mengenalkan manusia pada media yang dikenal dengan nama media rakyat. Media tradisional tersebut digunakan untuk mengungkapkan pandangan hidup dan norma kelompok melalui keaksaraan dan gaya teater yang berterima bagi kelompok tertentu (Arif dan Napitulu, 1997: 67). Dalam pendidikan saat ini, tidak mustahil untuk menerapkan media rakyat sebagai suatu produk atau proses. Sekarang ini media rakyat dipakai dalam bentuk seperti teater, drama, dan pedalangan/ pewayangan dalam pendidikan (Arif dan

Napitulu,1997: 69). Menurut Arif dan Napitulu (1997:68), ciri-ciri media rakyat adalah: 1) dapat memberikan pengalaman belajar yang relatif nyata, 2) merupakan kegiatan langsung yang bersifat partisipatif dan melibatkan proses belajar aktif. Adapun jenis media rakyat antara lain: 1) boneka bayangan, 2) wayang golek, 3) tarian tradisional, 4) musik tradisional, dan 5) sandiwara tradisional.

Berdasarkan media di atas, ada satu media yang menarik dan menjadi bahan penelitian ini, yaitu boneka bayangan yang tidak lain adalah *shadow puppet*. Menurut Rasyid (dalam <http://al-rasyid.blog.undip.ac.id/tag/boneka-bayang/>), boneka bayang-bayang (*shadow puppet*) adalah jenis boneka yang cara memainkannya dengan mempertontonkan gerak bayang-bayang dari boneka tersebut. Di Indonesia khususnya di Jawa, boneka seperti itu dikenal dengan wayang kulit. Bermain *shadow puppet* atau boneka bayangan adalah bentuk kunomen dongeng dan hiburan dengan menciptakan ilusi gambar bergerak. Saat ini, lebih dari dua puluh negara memiliki pertunjukkan bayang-bayang. Beberapa negara yang populer dengan tradisi pertunjukan bayang-bayang antara lain: Indonesia, Cina, Taiwan, Prancis, India, Malaysia, Kamboja, Thailand, Turki, dan Australia (Anonim, dalam http://en.wikipedia.org/wiki/Shadow_play). Menurut Mulyono (1982: 147), pertunjukan bayang-bayang mulai muncul di Indonesia pada 1500 S.M. Pada awalnya, pertunjukan bayang-bayang hanya bersifat upacara agama kemudian berkembang menjadi pertunjukan yang bersifat duniawi.

Pertunjukan tersebut menjadi populer pada tahun 907 M. dan mengharukan kalbu penonton pada abad XI. Pokok pertunjukan bayang-bayang pada masa itu masih mengesankan sifat magis. Di Cina Daratan, pedalangan

shadow berasal pada Dinasti Han ketika salah satu selir Kaisar Wu dari Han meninggal karena sakit. Untuk menghilangkan kesedihan Kaisar Wu, seorang petugas membuat boneka bayang-bayang sebagai ilustrasi selir tersebut. Perkembangan di Cina menunjukkan bahwa *shadow teater* menjadi sangat populer pada awal Dinasti Song. Setelah populer pada awal Dinasti Song, *shadow puppet* mulai menyebar ke Eropa. Penyebaran *shadow puppet* ke Eropa tercatat pada pertengahan abad ke-18. Ketika itu misionaris Perancis di China membawanya ke Perancis tahun 1767 (Anonim, dalam http://en.wikipedia.org/wiki/Shadow_play). Sama halnya dengan di Indonesia, permainan bayangan di Malaysia juga dikenal sebagai wayang kulit. Hingga saat ini, kesenian wayang kulit masih menjadi perdebatan antara Indonesia dengan Malaysia. Wayang kulit di Negara bagian utara Malaysia seperti Kelantan dipengaruhi dan mirip dengan wayang kulit di Thailand, sedangkan wayang kulit di Semenanjung Malaya bagian selatan, terutama di Johor dipengaruhi oleh wayang kulit di Jawa. (Anonim, dalam http://en.wikipedia.org/wiki/Shadow_play). Di Turki, pertunjukan boneka bayang-bayang disebut Karagoz dan Hacivat.

Karagoz dan Hacivat merupakan dua tokoh sentral dalam pertunjukan *shadow puppet* di Turki. Pertunjukan ini tersebar luas di seluruh Kekaisaran Ottoman dan menampilkan karakter yang mewakili semua kelompok etnis dan sosial yang besar dalam budaya itu. Hal ini dilakukan oleh dalang tunggal yang bersuara semua karakter dan disertai rebana (Anonim, dalam http://en.wikipedia.org/wiki/Shadow_play). Dari beberapa teori yang ada, dapat disimpulkan bahwa media bercerita dapat dikembangkan dari media tradisional.

Salah satunya adalah media rakyat. Media rakyat dalam pembelajaran bercerita digunakan untuk memvisualisasikan suatu cerita serta melibatkan partisipasi siswa secara aktif. Penelitian ini memfokuskan pada *shadow puppet* atau boneka bayang-bayang sebagai media bercerita. Boneka bayangan merupakan salah satu jenis media rakyat yang berkompeten untuk dikreasikan menjadi media bercerita yang menarik. Beberapa penelitian tentang penggunaan media boneka dalam pembelajaran bercerita sudah pernah dilakukan, diantaranya adalah media boneka tangan, boneka jari, dan boneka tali. Namun, pada kenyataannya siswa laki-laki kurang menyukai boneka-boneka tersebut. Boneka bayang-bayang atau *shadow puppet* bukanlah boneka yang bersifat feminim tetapi, lebih fleksibel dan berteknologi. Dengan demikian, anak laki-laki diharapkan dapat menerima kehadiran media tersebut.

Sudah ada beberapa penelitian tentang penggunaan *shadow puppet* sebagai media bercerita. Oleh sebab itu, dilakukan penelitian tentang keefektifan *shadow puppet* sebagai media bercerita. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pengembangan media pembelajaran di masa depan.

B. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian Nova permata Sari (2016) tentang pengaruh pementasan *shadow puppets* terhadap kemampuan baca (studi eksperimental di SDN Ungaran 01 Kabupaten Semarang), menyimpulkan bahwa: narasi yang disampaikan kepada penonton dapat merangsang sistem motorik halus otak sehingga dapat memahami isi cerita, alur, dan moral yang ada di dalam cerita. Di dalam kuisioner terdapat dimensi menceritakan ulang, teknik bercerita, ketepatan

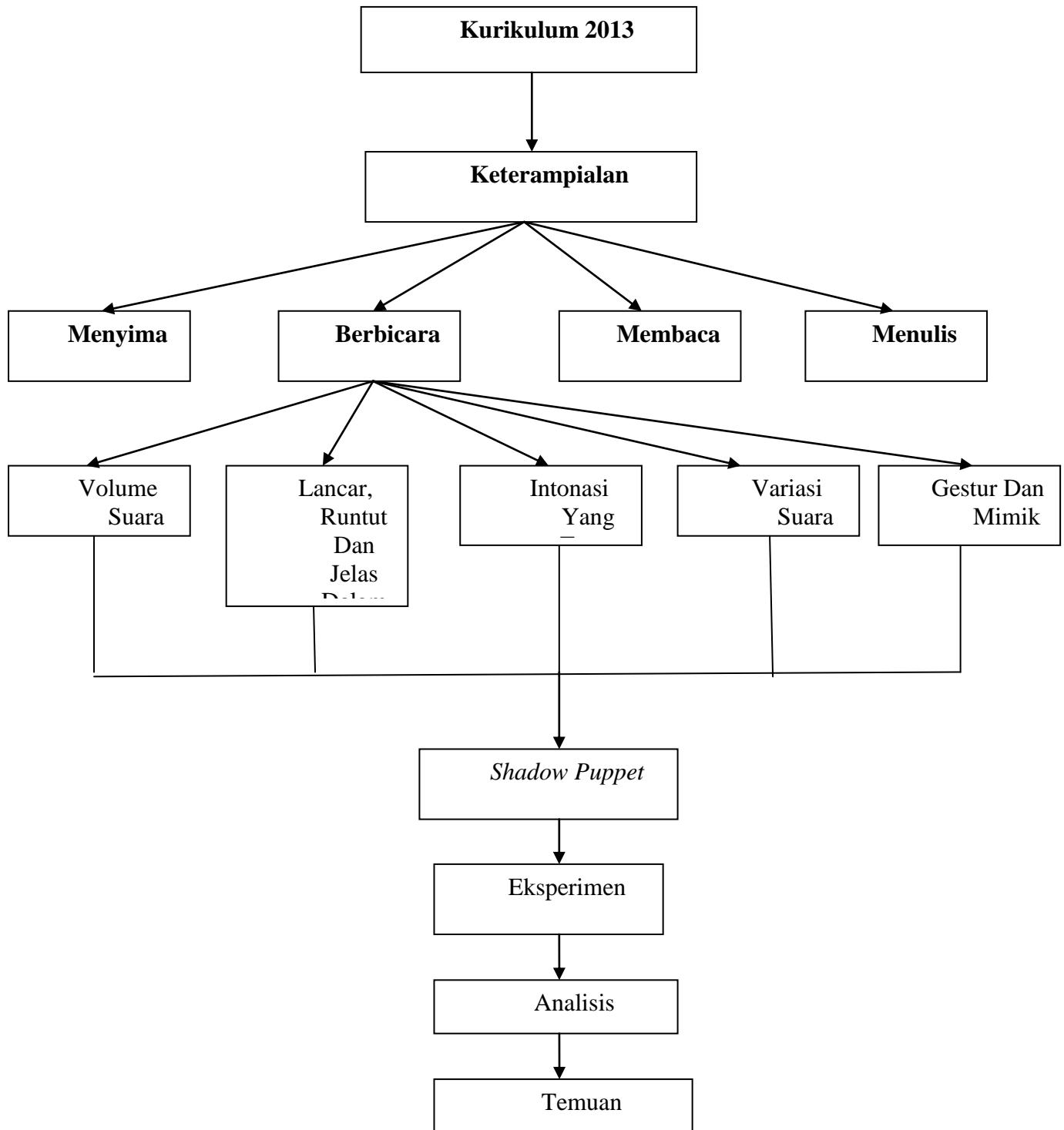
bercerita dimana jika siswa melakukan kesalahan maka akan diberikan skor. Sehingga didapat hasil 67% kelompok eksperimen dapat meningkatkan kemampuan baca, sedangkan dari kelompok kontrol hanya 48% terlihat dari kemampuan mereka dalam menceritakan kembali cerita kancil dan buaya, dapat disimpulkan bahwa narasi dapat merangsang otak anak agar dapat memahami alur cerita. dapat diketahui bahwa visualisasi dapat merangsang anak untuk berimajinasi masuk dalam cerita tersebut sehingga cerita tersebut tampak nyata, dan mempermudah anak untuk memahami isi cerita. Visualisasi juga dapat menarik perhatian untuk anak sehingga disamping bercerita anak menjadi tertarik untuk mau mengikuti cerita hingga akhir. Di dalam kuisioner terdapat dimensi menceritakan ulang, teknik bercerita, ketepatan bercerita, dan jika siswa melakukan kesalahan maka akan diberikan skor. Visualisasi yang terdapat dalam *shadow puppets* dapat berpengaruh terhadap imajinasi anak sehingga dapat meningkatkan kemampuan baca.

2. Penelitian pengaruh pemanfaatan media *shadow puppets* terhadap kemampuan bercerita siswa kelas VII SMP Negeri 1 Ma'rang kabupaten pangkep. Menyimpulkan bahwa: kemampuan bercerita pada kelas kontrol tanpa menggunakan media *shadow puppet* berada pada kategori kurang mampu kemampuan bercerita pada kelas eksperimen yang menggunakan media *shadow puppet* berada pada kategori mampu. Penggunaan media *shadow puppet* berpengaruh terhadap kemampuan bercerita siswa berdasarkan analisis statistik inferensial siswa dapat mengoptimalkan kemampuannya dalam bercerita dengan memanfaatkan media *shadow puppet* dalam proses

pembelajaran sehingga dapat menumbuhkan keinginan dan motivasi terhadap siswa.

C. Kerangka Pikir

Bercerita merupakan salah satu keterampilan berbicara yang membutuhkan latihan secara sungguh-sungguh agar tercapai hasil maksimal. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah *shadow puppet* (boneka bayang-bayang). Penggunaan *shadow puppet* dalam pembelajaran bercerita memiliki kelebihan tersendiri. Visualisasi dengan *shadow puppet* juga membantu dalam bercerita khususnya dalam aspek kelengkapan pokok-pokok cerita, rangkaian pokok-pokok cerita, keruntutan dan kejelasan cerita, kelancaran bercerita dan volume suara, pelafalan dan penjedaan yang tepat, serta kepercayaan diri. Semua aspek tersebut merupakan pengembangan dari instrumen penelitian yang dirancang oleh Nurgiyantoro. Untuk lebih jelasnya, skema kerangka pikir dapat dijelaskan di bawah ini.



Gambar 2.1 Skema Kerangka Pikir

D. Hipotesis

Berdasarkan kajian teoretis dan kerangka pikir, maka hipotesis penelitian ini dirumuskan sebagai berikut.

a. Hipotesis Nol

Pembelajaran keterampilan bercerita dengan menggunakan media *shadow puppet* tidak lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran keterampilan bercerita yang tanpa menggunakan media *shadow puppet*.

b. Hipotesis Kerja

keterampilan bercerita siswa dengan menggunakan media *shadow puppet* lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran keterampilan bercerita yang tanpa menggunakan media *shadow puppet*.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen dengan desain penelitian *Control Group Pretest Posttest Design*. Apabila digambarkan sebagai berikut.

Tabel 3.1 : *Control Group Pretest Posttest Design*

Kelas	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
E	O1	X	O2
K	O3	-	O4

Keterangan:

E : Kelompok eksperimen

K : Kelompok kontrol

O1 : *Pretest* kelompok eksperimen

O2 : *Posttest* kelompok eksperimen

O3 : *Pretest* kelompok kontrol

O4 : *Posttest* kelompok kontrol

X : Perlakuan dengan media *shadow puppet*

Sugiyono (2011:76)

B. Definisi Operasional Variabel

1. Sugiyono (2011: 38) menyatakan bahwa variabel penelitian adalah segala sesuatu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

2. Arikunto (2006: 118) menyatakan bahwa variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian dari suatu penelitian.
3. pengaruh merupakan daya yang timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak kepercayaan dan perbuatan seseorang.
4. *shadow puppet* merupakan permainan yang berbentuk sebagai pewayangan, seiring berjalannya waktu *shadow puppet* atau yang biasa disebut wayang kulit ini digunakan oleh kalangan luar negeri sebagai permainan yang bisa dimainkan oleh anak-anak. Penggunaan *shadow puppets* dalam pembelajaran bercerita memiliki kelebihan tersendiri.
5. *Shadow puppets* memberikan visualisasi yang imajinatif sehingga siswa lebih termotivasi. Permainan akan dimainkan oleh beberapa orang siswa dan siswa lainnya akan melihat pertunjukan tersebut, permainan ini harus memiliki kemampuan membaca yang baik agar bisa memainkan peran yang akan diperankan, permainan ini juga harus memiliki daya imajinasi agar dapat menjiwai peran.
6. Pengaruh permainan *shadow puppet* pada anak banyak hal yang dapat dilakukan dalam mengembangkan fisik, motorik, sosial, kognitif, kreatifitas, bahasa, perilaku, ketajaman penginderaan, melepaskan ketegangan, dan terapi bagi fisik, mental, ataupun gangguan perkembangan lainnya. Salah satu cara mengembangkannya yaitu dengan bermain. Bermain adalah suatu kegiatan yang digunakan untuk berbagai tujuan yang menyenangkan.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di kelas VII SMP Negeri 4 Sungguminasa. merupakan sekolah standar nasional yang ada di Kabupaten Gowa.

2. Waktu Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada jam pelajaran bahasa Indonesia agar siswa mengalami suasana pembelajaran seperti biasanya. Proses penelitian ini dilaksanakan selama dua bulan yaitu bulan mei sampai juli 2018. Penelitian ini dilakukan dalam beberapa tahap, yaitu: 1) Tahap pengukuran awal keterampilan bercerita (*pretest*) untuk kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen, 2) Tahap perlakuan pada kelompok eksperimen dan pembelajaran pada kelompok kontrol, dan 3) Tahap pelaksanaan tes akhir (*posttest*) keterampilan bercerita pada kelompok kontrol dan juga kelompok eksperimen.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu (Sugiyono, 2011: 80). Populasi penelitian ini dipilih siswa kelas VII SMP Negeri 4 Sungguminasa. Yang terdapat terdapat 9 kelas untuk kelas yaitu A, B, C ,D, E, F, G, H, I tahun ajaran 2017/2018.

Tabel 3.2 Rincian Jumlah Populasi Penelitian

Sekolah	Kelas	Jumlah Siswa
SMP Negeri 4 Sungguminasa	A	32
	B	32
	C	32
	D	32
	E	32
	F	32
	G	32
	H	32
	I	32
Jumlah		288

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Sugiyono, 2011: 81). Vredenberg *via* Waluyo (1978: 68) menyebutkan adanya dua teknik pengambilan sampel, yakni (1) teknik sampel probabilitas; (2) teknik sampel non-probabilitas. Sampel probabilitas meliputi: (a) sampel acak (*random*); (b) sampel acak berstrata; dan (c) sampel area. Teknik sampel non-probabilitas meliputi: (a) sampel oportunistis; (b) sampel jaringan; dan (c) sampel kuota. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik sampel probabilitas yaitu dengan teknik *cluster random sampling*. Cara ini memerlukan identifikasi seluruh anggota populasi, kemudian sampel diambil secara randomisasi.

Hal ini dilakukan agar keseluruhan populasi dapat terwakili. Selain itu, sampel acak dipandang sebagai teknik pengambilan sampel yang paling ideal. Angka mutlak dari sampel yang dipakai lebih penting dari pada bagian populasi dalam persentase yang diwakili (Waluyo, 1978: 69). Dari populasi yang ada yaitu 9 kelas

dengan jumlah siswa 288, dapat ditentukan kelas kontrol dan kelas yang akan dikenai tindakan (eksperimen). Berdasarkan hasil pengundian, maka ditetapkan kelas VII.E sebagai kelas kontrol dengan jumlah siswa 32 dan kelas VII.F sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa 32 siswa. Semua sampel berjumlah 64 siswa.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes. Tes yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes keterampilan bercerita. Tujuan tes ini untuk mengukur keterampilan bercerita siswa. Sebelum suatu instrument digunakan, terlebih dahulu dilakukan uji coba yang berguna untuk mengetahui validitas (kesahihan) dan reliabilitas (keterpercayaan) alat ukur instrument tersebut. Uji instrumen dalam penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Uji Validitas Instrumen

Penelitian ini menggunakan validitas isi yang menunjuk pada apakah alat tes itu sesuai dengan tujuan dan deskripsi bahan pelajaran yang diajarkan. Uji validitas ini harus dilakukan oleh orang yang berkompeten dibidang yang bersangkutan, yang dikenal dengan istilah penilaian oleh ahlinya (*expertjudgement*). Dalam penelitian ini peneliti melakukan uji validitas instrument dengan mengkonsultasikan kepada dosen pembimbing dan guru mata pelajaran.

2. Uji Reliabilitas Instrumen

Penilaian keterampilan bercerita siswa dilakukan oleh dua penilai yaitu peneliti dan guru kelas yang mengajar. Hal ini dilakukan untuk mendukung

realibilitas data yang diperoleh. Data berupa nilai bercerita masing-masing siswa yang diperoleh peneliti dan guru kelas kemudian dipadukan. Nilai perpaduan tersebut merupakan nilai akhir. Penilaian yang dilakukan meliputi beberapa aspek yaitu, a) aspek persiapan sebelum bercerita yang meliputi: kelengkapan pokok-pokok cerita dan rangkaian pokok-pokok cerita; b) aspek saat bercerita atau menceritakan kembali suatu cerita yang meliputi: keruntutan dan kejelasan cerita, intonasi dan variasi suara, kelancaran bercerita dan volume suara, pelafalan dan penjedaan yang tepat, *gesture* dan mimik, serta kepercayaan diri.

Aspek tersebut merupakan pengembangan dari instrumen yang dirancang oleh Nurgiyantoro. Uji reliabilitas instrument dalam penelitian ini akan diuji dengan rumus koefisien reliabilitas *alpha cronbach* karena data yang diperoleh berupa nilai skala. Teknik ini digunakan untuk mengetahui indeks reliabilitas alat ukur yang memerlukan skala pengukuran V skala penelitian (bukan benar-salah). Kriteria yang digunakan untuk membedakan jawaban adalah dengan melihat peringkat kebenarannya. Pengujian reliabilitas dilakukan sebelum *pretes* keterampilan bercerita. Uji reliabilitas ini dilakukan di luar sampel tetapi masih dalam populasi. Uji reliabilitas dalam penelitian ini dihitung dengan bantuan SPSS seri 17.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan tes bentuk lisan. Tes tersebut digunakan untuk mengetahui kemampuan awal dan kemampuan akhir siswa. Tes awal digunakan untuk mengetahui prestasi siswa yang dilakukan pada kelas kontrol dan kelas

eksperimen tanpa mendapat suatu perlakuan, sedangkan tes akhir digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa pada kelas kontrol yang tidak mendapat perlakuan dan kelas eksperimen setelah mendapat perlakuan. Data *pretest* dan *posttest* tentang keterampilan bercerita ini diperoleh di sekolah SMP Negeri 4 Sungguminasa. Penelitian dilakukan pada semester 2 tahun ajaran 2017/2018. Data diperoleh dengan datang langsung ke tempat penelitian yaitu SMP Negeri 4 Sungguminasa. Dalam penelitian ini menggunakan teknik tes karena, penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dan data yang dibutuhkan adalah berupa skor atau nilai.

Tes dilakukan oleh siswa mulai dari mempersiapkan pokok-pokok dan rangkaian cerita kemudian menceritakannya di kelas. Tes tersebut dilakukan untuk menjangkau data mengenai tingkat keterampilan bercerita. Tes dilakukan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Tes dilakukan pada kelas kontrol yang tidak menggunakan media *shadow puppet* dan pada kelas eksperimen dengan menggunakan media *shadow puppet*. Data yang diperoleh dari tes bercerita berupa data kuantitatif yang akan dianalisis secara kuantitatif.

G. Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 4 Sungguminasa. Prosedur penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tahap Praeksperimen

Pada tahap praeksperimen ini disiapkan dua kelompok, satu kelas sebagai kelompok eksperimen dan satu kelas sebagai kelompok kontrol. Sebelum pelaksanaan eksperimen terlebih dahulu dilakukan *pretest* untuk mengetahui

keterampilan bercerita awal siswa yang berkaitan dengan bahan yang akan diajarkan, kemudian hasilnya dibandingkan dengan hasil yang diperoleh siswa.

Setelah mendapat perlakuan. Pada tahap pra eksperimen, kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen sama. Siswa diminta melakukan persiapan yaitu membaca cerpen atau dongeng, menentukan pokok-pokok cerita, dan merangkai pokok-pokok cerita tersebut menjadi rangkaian cerita yang menarik. Setelah persiapan selesai, siswa diminta menceritakan kembali isi dari cerpen tersebut secara lisan dan individu. Kegiatan ini dimaksudkan untuk mengetahui keterampilan bercerita awal siswa apakah berbeda secara signifikan atau tidak.

2. Tahap Eksperimen

Setelah dua kelompok (kelompok kontrol dan kelompok eksperimen) dianggap memiliki kondisi yang sama karena telah dilakukan *pretest*, maka untuk tahap selanjutnya diadakan suatu perlakuan (*treatment*). Perlakuan ini melibatkan media pembelajaran, peserta didik (siswa), pendidik (guru atau pengajar), dan peneliti. Guru sebagai pelaku memanipulasi proses belajar-mengajar, yang dimaksud dengan memanipulasi adalah guru memberikan perlakuan dengan menggunakan media *shadow puppet* dalam pembelajaran pada kelompok eksperimen. Peneliti berperan sebagai pengamat yang mengamati secara langsung proses manipulasi (proses pembelajaran dengan media *shadow puppet* pada kelas eksperimen).

3. Tahap Akhir Eksperimen

Pada tahap ini peneliti melihat perbedaan keterampilan bercerita siswa pada saat *posttest* kelas kontrol yang tidak mendapat perlakuan (pembelajaran tanpa menggunakan media *shadow puppet*) dengan yang mendapat perlakuan, selain itu juga untuk membandingkan dengan nilai yang dicapai siswa saat *pretes*, apakah hasilnya mengalami peningkatan, sama, atau menurun.

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji-t. Uji-t digunakan untuk menguji perbedaan mean terhadap kedua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang telah mendapat perlakuan dengan menggunakan media *shadow puppet* dan kelompok kontrol yang tanpa mendapat perlakuan yaitu tanpa menggunakan media *shadow puppet*. Teknik analisis data dengan uji-t harus memenuhi persyaratan: (1) Uji normalitas, dan (2) Uji homogenitas. Penghitungan uji-t, uji normalitas, uji homogenitas dibantu dengan menggunakan komputer program SPSS seri 17. Berikut ini akan dijabarkan beberapa teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah segala yang diselidiki mempunyai distribusi normal atau tidak. Uji normalitas ini menggunakan teknik *Kolmogorov Smirov* (uji *K-S*). Interpretasi hasil normalitas dengan melihat nilai *Asymp.Sig. (2-tailed)*. Adapun interpretasi dari uji normalitas adalah sebagai berikut.

- a. Jika nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* lebih besar dari tingkat *Alpha 5%* (*Asymp. Sig. (2-tailed)* > 0,05) dapat disimpulkan bahwa data berasal dari populasi yang berdistribusi normal.
- b. Jika nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* lebih kecil dari tingkat *Alpha 5%* (*Asymp. Sig. (2-tailed)* < 0,05) dapat disimpulkan bahwa data berasal dari populasi yang berdistribusi tidak normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk melihat seragam tidaknya varian sampel-sampel yang diambil dari populasi yang sama. Uji didasarkan pada asumsi bahwa apabila varians yang dimiliki oleh sampel-sampel yang bersangkutan tidak jauh berbeda, maka sampel-sampel tersebut cukup homogen. Menurut Nurgiyantoro (2004:216), untuk mengkaji homogenitas varian tersebut perlu dilakukan uji statistik (*test of variance*) pada distribusi skor kelompok-kelompok yang bersangkutan. Rumus F yang diperoleh dari Nurgiyantoro (2004:216) adalah sebagai berikut:

$$F = \frac{s^2b}{s^2k}$$

Keterangan:

$s^2 b$: varian yang lebih besar

$s^2 k$: varian yang lebih kecil

Perhitungan uji homogenitas dalam penelitian ini selengkapnya dibantu dengan program komputer SPSS versi 17,0. Interpretasi hasil uji homogenitas 32 dengan melihat nilai *Sig. (2-tailed)*. Adapun interpretasinya adalah sebagai berikut.

- a. Jika signifikan lebih kecil dari 0,05 (*Sig. (2-tailed) < Alpha*), maka varian berbeda secara signifikan (tidak homogen).
- b. Jika signifikan lebih besar dari 0,05 (*Sig. (2-tailed) > Alpha*), maka kedua varian sama secara signifikan (homogen)

3. Uji-t

Uji-t digunakan untuk menghitung perbedaan rata-rata hitung, yaitu apakah berbeda secara signifikan atau tidak. Uji-t dapat digunakan untuk menghitung distribusi sampel yang berbeda (*independent sample*), maupun yang berhubungan (*correlated sample* atau *paired sample*) (Nurgiyantoro, 2004: 181). Sampel dalam penelitian ini berasal dari populasi yang berbeda (*independent sample*), kemudian dibandingkan dengan tingkat signifikansi 0,05. Adapun interpretasi dari uji-t adalah sebagai berikut.

- a. Jika nilai *Sig. (2-tailed)* lebih besar dari tingkat signifikansi 0,05 (*Sig.(2-tailed) > 0,05*), maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang positif dan signifikan antara siswa yang diajar dengan media *shadow puppet* dibandingkan dengan siswa yang diajar tanpa menggunakan media *shadow puppet*.
- b. Jika nilai *Sig. (2-tailed)* lebih kecil dari tingkat signifikansi 0,05 (*Sig.(2-tailed) < 0,05*), maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang positif dan signifikan antara siswa yang diajar dengan media *shadow puppet* dibandingkan dengan siswa yang diajar tanpa menggunakan media *shadow puppet*. setelah dilakukan uji-t kemudian dapat diambil suatu kesimpulan bahwa:

- a. Jika nilai *Sig. (2-tailed)* sama dari tingkat signifikansi 0,05 (*Sig.(2-tailed)*>0,05), maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *shadow puppet* tidak lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran yang tanpa menggunakan media *shadow puppet* dalam pembelajaran bercerita.
- b. Jika nilai *Sig. (2-tailed)* tidak sama dari tingkat signifikansi 0,05 (*Sig.(2-tailed)*<0,05), maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *shadow puppet* lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran yang tanpa menggunakan media *shadow puppet* dalam pembelajaran bercerita.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan pengaruh pemanfaatan media *shadow puppet* terhadap kemampuan bercerita, antara siswa yang diberi pembelajaran dengan media *shadow puppet* dan siswa yang tidak diberi pembelajaran dengan media *shadow puppet*. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk menguji keefektifan *shadow puppet* sebagai media bercerita pada siswa kelas VII.E dan VII.F SMP Negeri 4 Sungguminasa. Data dalam penelitian ini meliputi data skor tes awal dan skor tes akhir bercerita. Data skor tes awal diperoleh dari hasil *pretest* keterampilan bercerita dan data skor tes akhir diperoleh dari hasil *posttest* keterampilan bercerita. Hasil kedua skor penelitian pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol disajikan sebagai berikut.

1. Deskripsi Data Hasil Penelitian

a. Deskripsi Data *Pretest* Keterampilan Bercerita Kelompok Kontrol

Kelompok kontrol merupakan kelas yang pembelajarannya tanpa menggunakan media *shadow puppet*. Sebelum kelompok kontrol diberi perlakuan, terlebih dahulu dilakukan *pretest* penguasaan keterampilan bercerita yaitu berupa tes bercerita secara individu. Subjek pada *pretest* kelompok kontrol sebanyak 32 siswa. Adapun hasil *pretest* kelompok kontrol yaitu skor tertinggi yang dicapai siswa sebesar 36 dan skor terendah sebesar 21. Melalui perhitungan komputer program SPSS versi 17.0 diketahui bahwa skor rata-rata (mean) yang dicapai kelompok kontrol saat *pretest* sebesar 25,25, mode sebesar 21, skor tengah

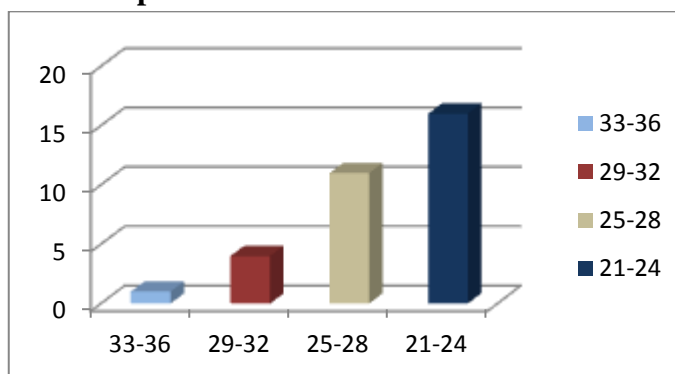
(median) sebesar 24,5, dan standar deviasi sebesar 3,43605. Hasil perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran. Distribusi frekuensi skor *pretest* penguasaan keterampilan bercerita kelompok kontrol dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.1: Distribusi Frekuensi Skor *Pretest* Keterampilan Bercerita Kelompok Kontrol

No	Interval	Frek	Frekuensi (%)	Frekuensi Kumulatif	Frekuensi Kumulatif (%)
1.	33-36	1	3,1	32	100
2.	29-32	4	12,5	31	97
3.	25-28	11	34,4	27	84,4
4.	21-24	16	50	16	50
Total		32	100		

Berdasarkan data pada Tabel 4.1 tersebut dapat digambarkan melalui grafik sebagai berikut:

Grafik 1: Distribusi Frekuensi Data *Pretest* Keterampilan Bercerita Kelompok Kontrol



Berdasarkan Tabel 4.1 dan Grafik 1, dapat diketahui bahwa siswa yang mendapat skor 33-36 ada satu, siswa yang mendapat skor 29-32 ada empat, siswa yang mendapat skor 25-28 ada sebelas, dan siswa yang mendapat skor 21-24 ada enam belas. Berdasarkan data statistik yang dihasilkan dapat disajikan

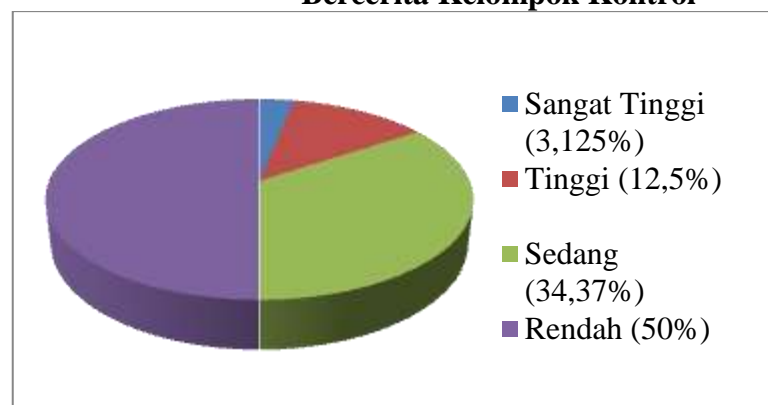
kategori kecenderungan perolehan skor *pretest* penguasaan keterampilan bercerita kelompok kontrol dalam bentuk tabel dan diagram. Tabel dan diagram dari skor *pretest* penguasaan keterampilan bercerita kelompok kontrol dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.2: **Kategori Kecenderungan Perolehan Skor Pretest Keterampilan Bercerita Kelompok Kontrol**

No	Kategori	interval	Frek	Frekuensi (%)	Frekuensi Kumulatif	Frekuensi Kumulatif (%)
1.	Sangat Tinggi	33-36	1	3,1	32	100
2.	Tinggi	29-32	4	12,5	31	97
3.	Sedang	25-28	11	34,4	27	84,4
4.	Rendah	21-24	16	50	16	50
Total			32	100		

Berdasarkan data pada Tabel 4.2 tersebut dapat disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut:

Grafik 2: **Kategori Kecenderungan Perolehan Skor Keterampilan Bercerita Kelompok Kontrol**



Berdasarkan Tabel 4.2 kategori kecenderungan perolehan skor *pretest* keterampilan bercerita kelompok kontrol, diperoleh informasi bahwa terdapat satu siswa yang skornya masuk dalam kategori sangat tinggi, empat siswa dalam

kategori tinggi, sebelas siswa dalam kategori sedang, dan enam belas siswa masuk dalam kategori rendah.

b. Deskripsi Data *Pretest* Keterampilan Bercerita Kelompok Eksperimen

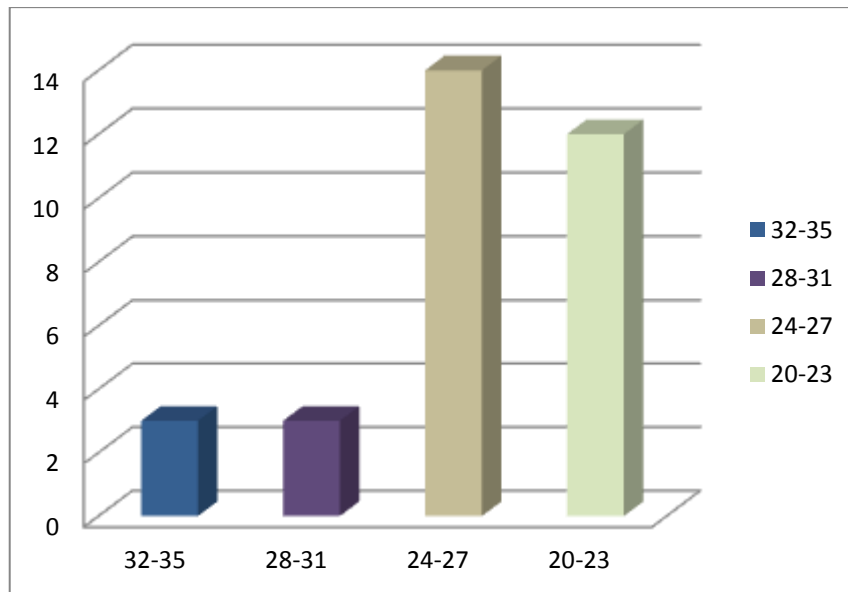
Kelompok eksperimen merupakan kelas yang pembelajarannya menggunakan media *shadow puppet*. Sebelum kelompok eksperimen diberi perlakuan, terlebih dahulu dilakukan *pretest* keterampilan bercerita yaitu berupa tes bercerita secara individu di depan kelas. Subjek pada *pretest* kelompok eksperimen sebanyak 32 siswa. Adapun hasil *pretest* kelompok eksperimen yaitu skor tertinggi yang dicapai siswa sebesar 32 dan skor terendah sebesar 20. Melalui perhitungan komputer program SPSS versi 17.0 diketahui bahwa skor rata-rata (mean) yang dicapai kelompok eksperimen saat *pretest* sebesar 25,1250, mode sebesar 23, skor tengah (median) sebesar 25, dan standar deviasi sebesar 3,27010. Distribusi frekuensi skor *pretest* keterampilan bercerita kelompok eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3: Distribusi Frekuensi Skor *Pretest* Keterampilan Bercerita Kelompok Eksperimen

No	Interval	Frekuensi	Frekuensi (%)	Frekuensi Kumulatif	Frekuensi Kumulatif (%)
1.	32-35	3	9,4	32	100
2.	28-31	3	9,3	29	90,6
3.	24-27	14	43,8	26	81,3
4.	20-23	12	37,5	12	37,5
Total		100	32	100	

Berdasarkan data pada Tabel 6 tersebut dapat disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut:

Grafik 3: Distribusi Frekuensi Skor *Pretest* Keterampilan Bercerita

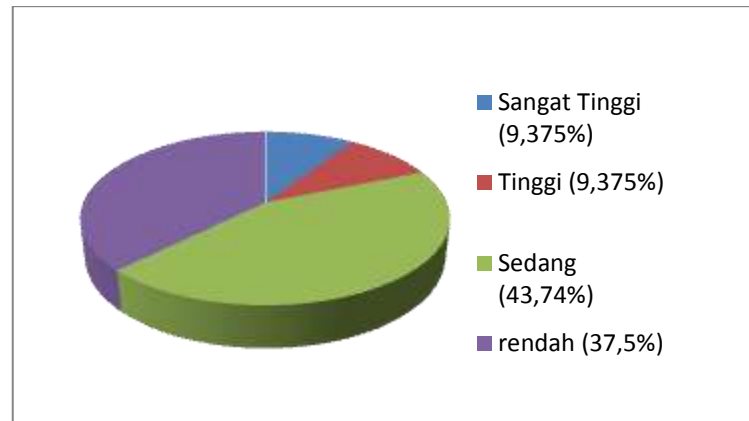


Berdasarkan Tabel 6 dan grafik 3, dapat diketahui bahwa ada tiga siswa yang mendapat skor 32-35, tiga siswa mendapat skor 28-31, empat belas siswa mendapat skor 24-27, dan dua belas siswa yang mendapat skor 20-23. Berdasarkan data statistik yang dihasilkan dapat disajikan kategori kecenderungan perolehan skor *pretest* keterampilan bercerita kelompok eksperimen dalam bentuk tabel dan diagram. Tabel dan diagram skor *pretest* keterampilan bercerita kelompok kontrol dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 4.4: Kategori Kecenderungan Perolehan Skor *Pretest* Keterampilan Bercerita Kelompok Eksperimen.

No	Kategori	interval	Frek	Frekuensi (%)	Frekuensi Kumulatif	Frekuensi Kumulatif (%)
1.	Sangat Tinggi	32-35	3	9,4	32	100
2.	Tinggi	28-31	3	9,3	29	90,6
3.	Sedang	24-27	14	43,8	26	81,3
4.	Rendah	20-23	12	37,5	12	37,5
Total			32	100		

Grafik 4: **Kategori Kecenderungan Perolehan Skor Keterampilan Bercerita**



Berdasarkan Tabel 4.4 kategori kecenderungan perolehan skor *pretest* keterampilan bercerita kelompok eksperimen, diperoleh informasi bahwa terdapat tiga siswa yang skornya masuk ke dalam kategori sangat tinggi, tiga siswa masuk dalam kategori tinggi, empat belas siswa masuk dalam kategori sedang, dan dua belas siswa masuk dalam kategori rendah.

c. Deskripsi Data *Posttest* Keterampilan Bercerita Kelompok Kontrol

Pemberian *posttest* keterampilan bercerita pada kelompok kontrol dimaksudkan untuk melihat pencapaian peningkatan keterampilan bercerita dengan pembelajaran tanpa menggunakan media *shadow puppet*. Subjek pada *posttest* kelompok kontrol sebanyak 32 siswa. Hasil *posttest* menunjukkan bahwa skor tertinggi yang diraih siswa sebesar 37 dan skor terendah sebesar 22. Melalui perhitungan komputer program SPSS versi 17.0 diketahui bahwa skor rata-rata (mean) yang dicapai kelompok kontrol saat *posttest* sebesar 27,5313, mode sebesar 27, skor tengah (median) sebesar 27, dan standar deviasisebesar 3,61881. Hasil perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran. Distribusi frekuensi

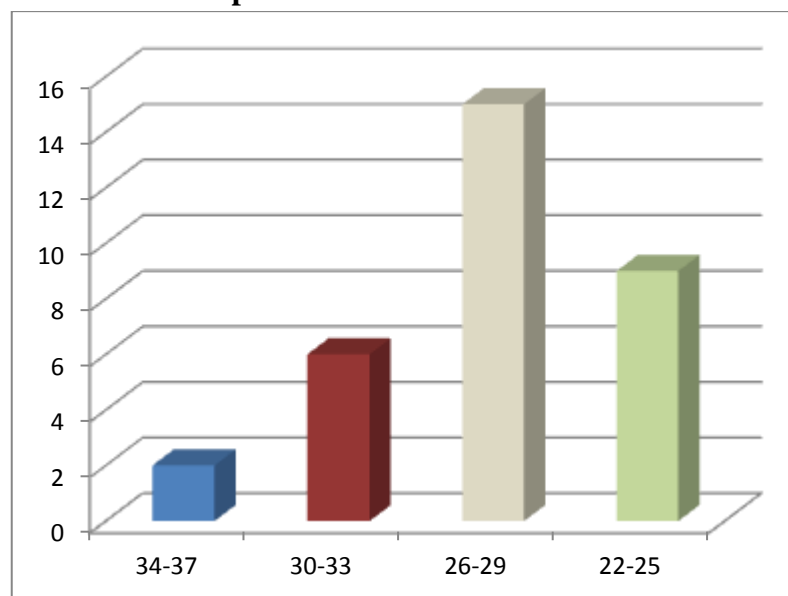
skor *posttest* keterampilan berbicara khususnya bercerita kelompok kontrol dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.5: Distribusi Frekuensi Skor *Posttest* Keterampilan Bercerita Kelompok Kontrol

No	Interval	Frekuensi	Frekuensi (%)	Frekuensi Kumulatif	Frekuensi Kumulatif (%)
1.	32-35	3	9,4	32	100
2.	28-31	3	9,3	29	90,6
3.	24-27	14	43,8	26	81,3
4.	20-23	12	37,5	12	37,5
Total 100		32	100		

Berdasarkan data pada Tabel 4.5 tersebut dapat disajikan dalam bentukdiagram sebagai berikut.

Grafik 5: Distribusi Frekuensi Skor *Posttest* Keterampilan Bercerita Kelompok Kontrol



Berdasarkan Tabel 4.5 dan grafik 5, dapat diketahui bahwa terdapat dua siswa yang mendapat skor 34-37, enam siswa mendapat skor 30-33, lima belas siswa mendapat skor 26-29, dan sembilan siswa yang mendapat skor 22-25.

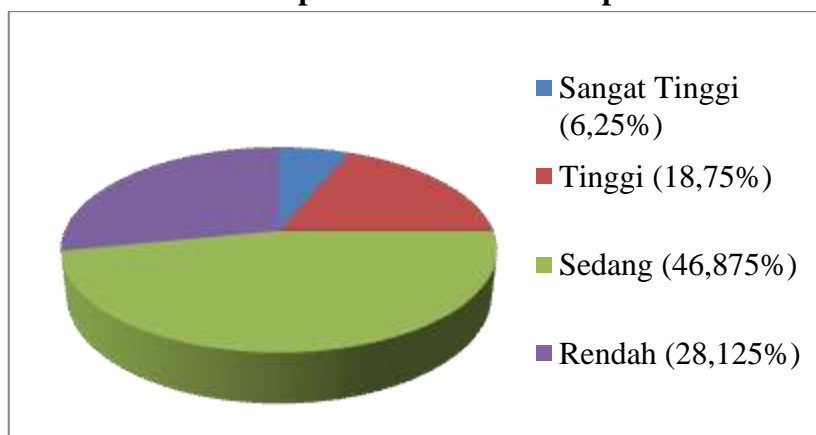
Berdasarkan data statistik yang dihasilkan dapat disajikan kategori kecenderungan perolehan skor *posttest* penguasaan keterampilan bercerita kelompok kontrol dalam bentuk tabel dan diagram.

Tabel 4.6: **Kategori Kecenderungan Perolehan Skor *Posttest* Keterampilan Bercerita Kelompok Kontrol.**

No	Kategori	interval	Frek	Frekuensi (%)	Frekuensi Kumulatif	Frekuensi Kumulatif (%)
1.	Sangat Tinggi	34-37	2	6,2	32	100
2.	Tinggi	30-33	6	18,7	30	93,8
3.	Sedang	26-29	15	47	24	75,1
4.	Rendah	22-25	9	28,1	9	28,1
Total			32	100		

Berdasarkan data pada Tabel 4.6 tersebut dapat disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut.

Grafik 6: **Kategori Kecenderunagn Perolehan Skor *Posttest* Keterampilan Bercerita Kelompok Kontrol**



Dari Tabel 4.6 kategori kecenderungan perolehan skor *posttest* penguasaan keterampilan bercerita kelompok kontrol di atas, diperoleh informasi bahwa terdapat dua siswa yang skornya masuk ke dalam kategori sangat tinggi, enam

siswa masuk ke dalam kategori tinggi, lima belas siswa masuk ke dalam kategori sedang, dan sembilan siswa masuk ke dalam kategori rendah.

d. Deskripsi Data *Posttest* Keterampilan Bercerita Kelompok Eksperimen

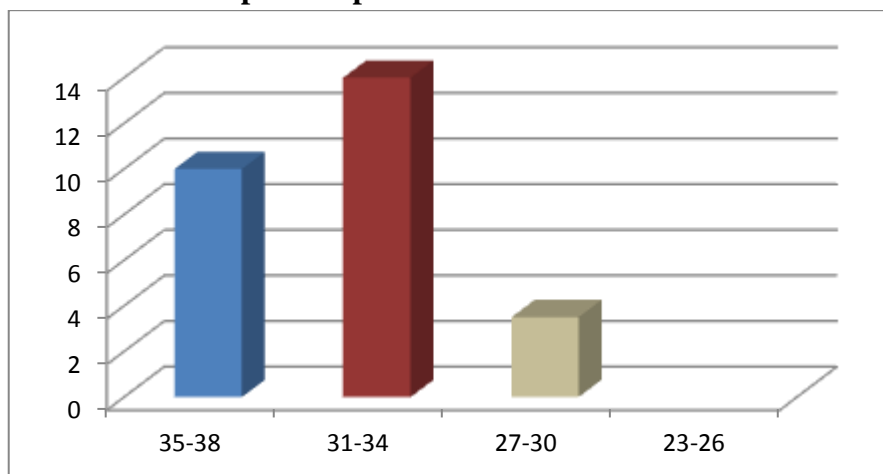
Pemberian *posttest* keterampilan bercerita pada kelompok eksperimen dimaksudkan untuk melihat pencapaian peningkatan keterampilan bercerita dengan pembelajaran menggunakan media *shadow puppet*. Subjek pada *posttest* kelompok eksperimen sebanyak 32 siswa. Hasil *posttest* menunjukkan bahwa skor tertinggi yang diraih siswa sebesar 38 dan skor terendah sebesar 27. Melalui perhitungan komputer program SPSS versi 17.0 diketahui bahwa skor rata-rata (mean) yang dicapai kelompok eksperimen saat *posttest* sebesar 32,5, mode sebesar 31, skor tengah (median) sebesar 32,5 dan standar deviasi sebesar 3,15206. Hasil perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran. Distribusi frekuensi skor *posttest* keterampilan berbicara khususnya bercerita kelompok eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.7: Distribusi Frekuensi Skor *Posttest* Keterampilan Bercerita Kelompok Ekperimen

No	interval	Frekuensi	Frek (%)	Frekuensi Kumulatif	Frekuensi Kumulatif (%)
1.	35-38	10	31,3	32	100
2.	31-34	14	43,7	22	68,7
3.	27-30	8	25	8	25
4.	23-26	0	0	0	0
Total		32	100		

Berdasarkan data dari Tabel 4.7 tersebut dapat disajikan dalam bentuk grafik sebagai berikut.

Grafik 7: Distribusi Frekuensi Skor *Posttest* Keterampilan Bercerita Kelompok Eksperimen



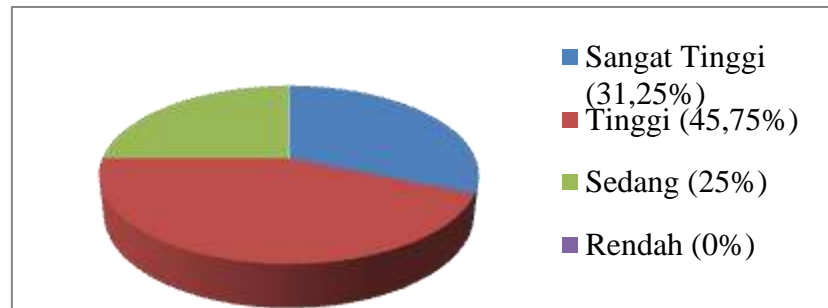
Berdasarkan Tabel 4.7 dan Grafik 7, dapat diketahui bahwa terdapat sepuluh siswa yang mendapat skor 35-38, empat belas siswa yang mendapat skor 31-34, delapan siswa yang mendapat skor 27-30, dan tidak terdapat siswa yang mendapat skor 23-26. Berdasarkan data statistik yang dihasilkan dapat disajikan kategori kecenderungan perolehan skor *posttest* keterampilan bercerita kelompok eksperimen dalam bentuk tabel dan diagram berikut:

Tabel 4.8: Kategori Kecenderungan Perolehan Skor *Posttest* Keterampilan Bercerita Kelompok Eksperimen

No	Kategori	interval	Frek	Frekuensi (%)	Frekuensi Kumulatif	Frekuensi Kumulatif (%)
1.	Sangat Tinggi	35-38	10	31,3	32	100
2.	Tinggi	31-34	14	43,7	22	68,7
3.	Sedang	27-30	8	25	8	25
4.	Rendah	23-26	0	0	0	0
Total			32	100		

Berdasarkan data pada Tabel 4.8 tersebut dapat disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut.

Grafik 8: **Kategori Kecenderunagn Perolehan Skor *Posttest* Keterampilan Bercerita Kelompok Eksperimen.**



Dari Tabel 4.8 kategori kecenderungan perolehan skor *posttest* keterampilan bercerita kelompok eksperimen, diperoleh informasi bahwa terdapat sepuluh siswa yang skornya masuk dalam kategori sangat tinggi, empat belas siswa yang skornya masuk dalam kategori tinggi, delapan siswa yang skornya masuk dalam kategori sedang, dan tidak terdapat siswa dalam katagori rendah.

e. Perbandingan Data Skor Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Tabel-tabel yang disajikan berikut dibuat untuk mempermudah dalam membandingkan antara skor tertinggi, skor terendah, mean, median, mode, dan standar deviasi dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Tabel tersebut disajikan secara lengkap, baik hasil *pretest* maupun *posttest* keterampilan keterampilan bercerita kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Tabel 4.9: **Perbandingan Data statistik *Pretest* dan *Posttest* Keterampilan Bercerita Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen**

Data	N	Skor Tertinggi	Skor Terendah	Mean	Mdn	Mo
<i>Pretest</i> Kelompok Kontrol	32	36	21	25,2500	24,5	21
<i>Pretest</i> Kelompok	32	32	20	25,1250	25	23

Eksperimen						
<i>Posttest</i> Kelompok Kontrol	32	37	22	27,5313	27	27
<i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen	32	38	27	32,5000	32,5	31

Dari Tabel 4.9, selanjutnya dapat dibandingkan antara skor *pretest* dan skor *posttest* kemampuan penguasaan keterampilan bercerita yang dimiliki oleh kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada saat *pretest* kemampuan keterampilan bercerita kelompok kontrol, skor tertinggi 36 dan skor terendah 21, sedangkan pada saat *posttest* kemampuan keterampilan bercerita, skor tertinggi 37 dan skor terendah 22. Pada saat *pretest* kemampuan keterampilan bercerita kelompok eksperimen, skor tertinggi 32 dan skor terendah 20. sedangkan pada saat *posttest* kemampuan keterampilan bercerita, skor tertinggi 38, dan skor terendah

Skor rata-rata antar skor *Pretest* kelompok kontrol dan kelompok eksperimen juga mengalami peningkatan. Pada saat *pretest*, skor rata-rata (mean) kelompok kontrol 25,2500, sedangkan skor rata-rata pada saat *posttest* 27,5313. Pada saat *pretest*, skor rata-rata (mean) kelompok eksperimen 25,1250, sedangkan skor rata-rata *posttest* 32,5000.

2. Uji Persyaratan Analisis

Sebelum dilakukan analisis data, terlebih dahulu dilakukan uji persyaratan data yang terdiri dari uji normalitas sebaran data dan uji homogenitas varian. Hasil uji normalitas sebaran data dan uji homogenitas varian dijelaskan sebagai berikut.

a. Uji Normalitas Sebaran Data

Data pada uji normalitas sebaran ini diperoleh dari *pretest* dan *posttest* keterampilan bercerita peserta didik pada kelompok eksperimen yaitu kelas VII.E dan kelompok kontrol kelas VII.F SMP Negeri 4 Sungguminasa. Dengan bantuan SPSS 17.0, dihasilkan nilai *sig (2-tailed)* pada *Kolmogorov-Smirnov* yang dapat menunjukkan sebaran data berdistribusi normal atau tidak. Seluruh syarat data berdistribusi normal apabila nilai *sig. (2-tailed)* yang diperoleh dari hasil perhitungan lebih besar dari tingkat *alpha 5% (sig (2-tailed) > 0.050)*. Berikut tabel rangkuman hasil uji normalitas sebaran data *pretest* dan *posttest*, baik pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol.

Tabel 4.10: **Rangkuman Hasil Uji Normalitas Sebaran Data Tes Keterampilan Bercerita**

Data	Asymp. Sig (2-tailed)	Keterangan
<i>Pretest</i> Kelompok Kontrol	0,539	Asymp. Sig. (2-tailed) > 0,05 = normal
<i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen	0,232	Asymp. Sig. (2-tailed) > 0,05 = normal
<i>Pretest</i> Kelompok Kontrol	0,303	Asymp. Sig. (2-tailed) > 0,05 = normal
<i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen	0,915	Asymp. Sig. (2-tailed) > 0,05 = normal

Hasil perhitungan normalitas sebaran data *pretest* kelompok kontrol diketahui bahwa data tersebut memiliki Asymp. Sig (2-tailed) = 0,539. Dengan demikian, Asymp. Sig (2-tailed) lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan data *Pretest* kelompok kontrol berdistribusi normal. Selanjutnya, hasil perhitungan normalitas sebaran data *posttest* kelompok kontrol diketahui bahwa data tersebut memiliki Asymp.sig (2-tailed) 0,232. dengan demikian,

Asymp. Sig (2-tailed) lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan data *posttest* kelompok kontrol berdistribusi normal. Hasil perhitungan normalitas sebaran data *pretest* kelompok eksperimen diketahui bahwa data tersebut memiliki Asym.sig (2-tailed) = 0,303. Dengan demikian, asymp. Sig (2-tailed) lebih besar dari pada 0,05 maka dapat disimpulkan data *pretest* kelompok eksperimen berdistribusi normal dan hasil perhitungan normalitas sebaran data *posttest* kelompok eksperimen diketahui bahwa data tersebut memiliki Asymp.Sig (2-tailed) = 0,915. dengan demikian, Asymp.sig (2-tailed) lebih besar dari pada taraf signifikansi 5%, maka dapat disimpulkan data *posttest* kelompok eksperimen berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas Varian

Setelah diadakan uji normalitas sebaran data, syarat data dikatakan homogen jika nilai signifikansi hitung lebih besar dari taraf signifikansi 5% (0,05) (nilai Sig. > 0,05). Berikut tabel rangkuman hasil uji homogenitas varian data *pretest* dan *posttest*, baik pada kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen dengan dibantu program SPSS 17.

1) Uji Homogenitas Varian Data *Pretest* Kemampuan Bercerita

Rangkuman hasil uji homogenitas varian data *pretest* keterampilan bercerita dapat disajikan sebagai berikut:

Tabel 4.11: Rangkuman Hasil Uji Homogenitas Varian Data *Pretest* Keterampilan Bercerita
Test of Homogeneity of Variance

Skor Tes	Levene Statistic	df1	Df2	Sig.
Based on Mean	220	1	62	641
Based on Median	210	1	62	648

Based on Median and with adjusted df	210	1	61.914	648
Based on trimmed mean	212	1	62	647

Dari Tabel 4.11 diketahui bahwa skor hasil dari *Levene Statistic* pada *Based on Mean* sebesar 0,220 dengan signifikansi 0,641. Berdasarkan syarat maka varian data *pretest* keterampilan bercerita dikatakan homogen atau tidak ada perbedaan yang signifikan. Hal ini dikarenakan nilai Sig. sebesar $0,641 >$ taraf signifikansi 0,05.

2) Uji Homogenitas Varian Data *Posttest* Keterampilan Bercerita

Rangkuman hasil uji homogenitas varian data *posttest* keterampilan bercerita dapat disajikan sebagai berikut.

Tabel 4.12: Rangkuman Hasil Uji Homogenitas Varian Data *Posttest* Keterampilan Bercerita
Test of Homogeneity of Variance

Skor Tes	Levene Statistic	df1	Df2	Sig.
Based on Mean	200	1	62	656
Based on Median	030	1	62	862
Based on Median and with adjusted df	030	1	56,301	862
Based on trimmed mean	125	1	62	725

Dari Tabel 4.12 diketahui bahwa skor hasil dari *Levene Statistic* pada *Based on Mean* sebesar 0,200 dengan signifikansi 0,656. Berdasarkan syarat maka

varian data *posttest* keterampilan bercerita dikatakan homogen atau tidak ada perbedaan yang signifikan. Hal ini dikarenakan nilai Sig. sebesar 0,656 > taraf signifikansi 0,05.

3. Analisis Data

Analisis data ini bertujuan untuk menguji hipotesis penelitian yaitu untuk mengetahui keefektifan penggunaan media *shadow puppet* jika digunakan dalam meningkatkan penguasaan keterampilan bercerita. Analisis data yang digunakan adalah uji-t. teknik analisis ini digunakan untuk menguji apakah kedua skor rerata dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki perbedaan yang signifikan. Syarat data bersifat signifikan apabila nilai p lebih kecil dari pada taraf signifikansi 5%. Peningkatan skor rerata kedua kelompok terlihat dari perbedaan skor rerata *pretest* dan *posttest*. Dengan demikian, perolehan skor rerata tertinggi yaitu yang lebih tinggi menunjukkan bahwa media *shadow puppet* lebih efektif. Seluruh perhitungan uji-t dilakukan dengan bantuan SPSS versi 17.0.

a. Uji-t Skor *Pretest* Keterampilan Bercerita Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Hasil analisis statistik deskriptif skor *pretest* keterampilan bercerita pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang meliputi jumlah subjek (N), jumlah skor total (ΣX), mean, mode (Mo), dan median (Mdn), disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 4.13: Perbandingan Data Statistik Skor *Pretest* Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

Data	N	ΣX	Mean	Mo	Mdn
Skor <i>Pretest</i> Kel. Kontrol	32	808	25,2500	21	24
Skor <i>Pretest</i> Kel. Eksperimen	32	804	25,12500	23	25

Keterangan: N = Jumlah subjek
 ΣX = Jumlah skor kelompok kontrol dan kelompok eksperimen
M = Mean (rerata)
Mo = Mode
Mdn = Median

Hasil skor *pretest* antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dapat dilihat pada skor rerata setiap kelompok. Skor rerata *pretest* kelompok kontrol sebesar 25,2500 sedangkan skor rerata *pretest* kelompok eksperimen sebesar 25,1250. Skor rerata *pretest* kedua kelompok tersebut tidak berbeda secara signifikan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa skor rerata *pretests* kedua kelompok tersebut tidak berbeda jauh atau setara. Data skor *pretest* kelompok kontrol dan kelompok eksperimen kemudian dianalisis dengan teknik uji-t untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan keterampilan bercerita awal antara kedua kelompok tersebut. Rangkuman hasil uji-t data *pretest* keterampilan bercerita kelompok kontrol dan kelompok eksperimen adalah sebagai berikut:

Tabel 4.14: **Rangkuman Hasil Uji-t Skor *Pretest* Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol**

Data	T_{hitung}	Db	P	Keterangan
<i>Pretest</i>	0,149	62	0,882	p > 0,05 (tidak ada perbedaan yang signifikan)

Dari Tabel 17 di atas dapat diketahui besarnya T_{hitung} adalah 0,149 dengan db 62. Diketahui nilai p (0,882) > 0,05. Dengan demikian, hasil uji-T tersebut menunjukkan tidak terdapat perbedaan keterampilan bercerita yang signifikan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Dengan kata lain keadaan awal antara dua kelompok tersebut sama.

b. Uji-t Skor *Posttest* Keterampilan Bercerita Kelompok Kontrol dan Eksperimen

Hasil analisis statistik deskriptif skor *posttest* keterampilan bercerita pada kelompok kontrol yang meliputi jumlah subjek (N), jumlah skor total (ΣX), mean (M), mode (Mo), dan median (Mdn), disajikan dalam tabel berikut ini.

Tabel 4.15: Perbandingan Data Statistik Skor *Posttest* Keterampilan Bercerita Kelompok Kontrol dan Eksperimen

Data	N	ΣX	Mean	Mo	Mdn
Skor <i>Pretest</i> Kel. Kontrol	32	881	27,5313	27	27
Skor <i>Pretest</i> Kel. Eksperimen	32	1040	32,5000	31	32,5

Keterangan: N = Jumlah subjek
 ΣX = Jumlah skor kelompok kontrol dan kelompok eksperimen
M = Mean (rerata)
Mo = Mode
Mdn = Median

Hasil skor *posttest* antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dapat dilihat pada skor rerata setiap kelompok. Skor rerata *posttest* kelompok kontrol sebesar 27,5313 sedangkan skor rerata *posttest* kelompok eksperimen sebesar 32,5. Skor rerata *posttest* kedua kelompok tersebut berbeda secara signifikan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa skor rerata *posttest* kedua kelompok tersebut jauh berbeda. Data skor *posttest* kelompok kontrol dan kelompok eksperimen kemudian dianalisis dengan teknik uji-t untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan keterampilan bercerita akhir antara kedua kelompok tersebut. Rangkuman hasil uji-t data *posttest* kemampuan bercerita kelompok kontrol dan kelompok eksperimen adalah sebagai berikut.

Tabel 4.16: Rangkuan Hasil Uji-t Skor *Posttest* Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

Data	Thitung	Db	P	Keterangan
<i>Posttest</i>	5,857	62	0,000	$p > 0,05$ (tidak ada perbedaan yang sangat signifikan)

Dari Tabel 4.16 di atas dapat diketahui besarnya *Thitung* adalah 5,857 dengan db 62 diketahui pula nilai $p (0,000) < 0,05$. Dengan demikian hasil uji-t tersebut menunjukkan terdapat perbedaan keterampilan bercerita yang sangat signifikan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

c. Uji-t Data *Pretest* dan *Posttest* Keterampilan Bercerita Kelompok Kontrol

Uji-t data *pretest* keterampilan bercerita kelompok kontrol dan *posttest* kelompok kontrol dilakukan untuk mengetahui perbedaan keterampilan bercerita siswa kelompok kontrol antara sebelum dan sesudah perlakuan tanpa menggunakan media *shadow puppet*. Rangkuman hasil uji-t data *pretest* dan *posttest* keterampilan bercerita kelompok kontrol adalah sebagai berikut.

Tabel 4.17: Rangkuman Hasil Uji-t Data *Pretest* dan *Posttest* Keterampilan Bercerita Kelompok Kontrol

Data	Thitung	Db	P	Keterangan
<i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Kontrol	4,104	31	0,000	$p < 0,05$ (ada perbedaan yang sangat signifikan)

Dari Tabel 4.17 di atas dapat diketahui besarnya *Thitung* adalah 4,104 dengan db 31 Diketahui pula nilai $p (0,000) < 0,05$. Dengan demikian hasil uji-t tersebut menunjukkan terdapat perbedaan keterampilan bercerita yang sangat signifikan dalam kelompok kontrol baik sebelum maupun sesudah perlakuan tanpa menggunakan media *shadow puppet*.

d. Uji-t Data *Pretest* dan *Posttest* Keterampilan Bercerita Kelompok Eksperimen

Uji-t data *pretest* keterampilan bercerita kelompok eksperimen dan *posttest* kelompok eksperimen dilakukan untuk mengetahui perbedaan keterampilan bercerita siswa kelompok eksperimen antara sebelum dan sesudah perlakuan dengan menggunakan media *shadow puppet*. Rangkuman hasil uji-t data *pretest* dan *posttest* keterampilan bercerita kelompok eksperimen adalah sebagai berikut:

Tabel 4.18: Rangkuman Hasil Uji-t Data *Pretest* dan *Posttest* Keterampilan Bercerita Kelompok Eksperimen

Data	Thitung	Db	P	Keterangan
<i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen	13,467	31	0,000	p < 0,05 (ada perbedaan yang sangat signifikan)

Dari Tabel 21, dapat diketahui besarnya T_{hitung} adalah 13,467 dengan db 31. Diketahui bahwa nilai $p (0,000) < 0,05$. Dengan demikian, hasil uji-t tersebut menunjukkan terdapat perbedaan keterampilan bercerita yang sangat signifikan dalam kelompok eksperimen baik sebelum maupun sesudah perlakuan dengan menggunakan media *shadow puppet*.

4. Hasil Uji Hipotesis

Setelah dilakukan analisis data dengan menggunakan uji-t kemudian dilakukan pengujian hipotesis. Dari hasil uji-t tersebut maka dapat diketahui hasil pengujian hipotesis.

- a. $H_0 : \mu_1 = \mu_2$
 $H_a : \mu_1 \neq \mu_2$

Ho : Tidak ada perbedaan keterampilan bercerita yang signifikan antara siswa yang pembelajarannya menggunakan media *shadow puppet* dengan siswa yang pembelajarannya tanpa menggunakan media *shadow puppet* (ditolak), dan Ha : Ada perbedaan keterampilan bercerita yang signifikan antara siswa yang pembelajarannya menggunakan media *shadow puppet* dengan siswa yang pembelajarannya tanpa menggunakan media *shadow puppet* (diterima).

b. Ho : $\mu_1 = \mu_2$

Ha : $\mu_1 > \mu_2$

Ho : Pembelajaran keterampilan bercerita dengan menggunakan media *shadow puppet* tidak lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran yang tanpa menggunakan media *shadow puppet* (ditolak), dan Ha : Pembelajaran keterampilan bercerita dengan menggunakan media *shadow puppet* lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran yang tanpa menggunakan media *shadow puppet* (diterima).

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 4 Sungguminasa. Populasi dalam penelitian ini adalah kelas VII yang berjumlah 9 kelas dengan jumlah siswa sebanyak 288 siswa. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 64 siswa yang terbagi dalam dua kelas yaitu kelas kontrol dan eksperimen. Sampel diambil dengan menggunakan teknik *cluster random sampling* yaitu teknik pemilihan sekelompok subjek yang dipilih secara acak. Dari teknik tersebut diperoleh kelas VII.E sebagai kelompok kontrol yang mendapat pengajaran dengan tidak menggunakan media *shadow puppet*. Kelas VII.F sebagai kelompok eksperimen yang mendapat

perlakuan dengan pembelajarannya menggunakan media *shadow puppet*. Tujuan dilakukan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan hasil pembelajaran antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dan untuk mengetahui keefektifan media *shadow puppet* dalam pembelajaran bercerita. Kondisi awal keterampilan bercerita kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dalam penelitian ini diketahui dengan melakukan *pretest* keterampilan bercerita. Setelah kedua kelompok diberikan *pretest*, kemudian kedua kelompok diberikan suatu materi bercerita seperti biasanya. Penyampaian materi pembelajaran yang disampaikan dalam eksperimen menggunakan media *shadow puppet*, sedangkan pembelajaran pada kelompok kontrol tanpa menggunakan media *shadow puppet*.

Peningkatan skor rerata *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan. Peningkatan skor rerata kelompok eksperimen sebesar 7,375, diperoleh dari selisih skor *posttest* sebesar 32,5000 dan skor *pretest* sebesar 25,1250. Data *Pretest* penguasaan keterampilan bercerita kelompok eksperimen diperoleh skor terendah 20 dan skor tertinggi 32 data *posttest* penguasaan keterampilan bercerita kelompok eksperimen skor terendah 27 skor tertinggi 38. Skor rerata (mean) pada kelompok kontrol tidak menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan. Skor rerata *pretest* ke *posttest* pada kelompok kontrol hanya mengalami peningkatan sebesar 2,2813, yaitu dari rerata *posttest* dikurangi *pretest* (27,5313-25,25). Data *pretest* penguasaan keterampilan bercerita kelompok kontrol diperoleh skor terendah 21 dan skor tertinggi 36. Data *posttest* penguasaan keterampilan bercerita pada kelompok kontrol skor terendah 22 dan skor tertinggi 37. Peningkatan skor rerata pada

kelompok eksperimen sebesar 7,375 sedangkan peningkatan skor rerata pada kelompok kontrol sebesar 2,2813. Peningkatan skor rerata kelompok eksperimen menunjukkan ada perbedaan yang signifikan, sedangkan peningkatan skor rerata kelompok kontrol tidak terlalu menunjukkan ada perbedaan yang signifikan. Berdasarkan analisis uji-t skor *posttest* kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, diperoleh sebesar 5,857, db sebesar 62, dan nilai p sebesar 0,000 pada taraf signifikansi 0,05. Nilai p tersebut lebih kecil pada taraf signifikansi 0,05 ($0,000 < 0,05$). Data tersebut menunjukkan bahwa ada perbedaan keterampilan bercerita yang signifikan antara siswa yang pembelajarannya menggunakan media *shadow puppet* dengan siswa yang pembelajarannya tanpa menggunakan media *shadow puppet*.

Pembelajaran keterampilan bercerita dengan menggunakan media *shadow puppet* lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran yang tanpa menggunakan media *shadow puppet*. Hasil penelitian juga menunjukkan kategori kecenderungan perolehan skor pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol baik pada saat *pretest* maupun *posttest*. Kategori kecenderungan perolehan skor *pretest* pada kelompok eksperimen sebagai berikut. Terdapat dua belas siswa dengan kategori kecenderungan skor rendah yaitu skor antara 20-23, empat belas siswa dengan kategori kecenderungan skor sedang yaitu antara 24-27, tiga siswa dengan kategori kecenderungan skor tinggi yaitu antara skor 28-31 dan tiga siswa termasuk dalam katagori sangat tinggi yaitu dengan skor 32-35 sementara itu, kategori kecenderungan perolehan skor pada saat *posttest* pada kelompok eksperimen tidak terdapat siswa dengan kategori kecenderungan skor rendah yaitu

skor antara 23-26, delapan siswa dengan katagori sedang yaitu antara skor 27-30, empat belas siswa dengan kategori kecenderungan skor tinggi yaitu skor antara 31-34 dan sepuluh siswa termasuk dalam katagori sangat tinggi yaitu skor 35-38. Kategori kecenderungan skor *pretest* pada kelompok kontrol sebagai berikut. Terdapat enam belas siswa dengan kategori kecenderungan skor rendah (skor antara 21-24), sebelas siswa dengan kategori kecenderungan skor sedang (skor antara 25-28), empat siswa dengan katagori tinggi (skor antara 29-32) dan satu siswa masuk dalam katagori sangat tinggi (skor antara 33-36). Di samping itu, kategori kecenderungan perolehan skor kelompok kontrol pada saat *posttest* diperoleh terdapat sembilan siswa dengan kategori kecenderungan skor rendah (skor antara 22-25), lima belas siswa dengan kategori kecenderungan skor sedang (skor antara 26-29), enam siswa dengan kategori kecenderungan skor tinggi (skor antara 30-33) dan dua siswa dengan kategori skor sangat tinggi (skor antara 34-37).

Hasil penelitian ini sesuai dengan tujuan dari media *shadow puppet* yaitu membantu siswa mempermudah dalam melakukan kegiatan bercerita. Selain itu, memberikan suatu alternatif pembelajaran pada siswa, karena dengan penggunaan media *shadow puppet* ini siswa dapat mengembangkan imajinasi, kreatifitas dan rasa percaya diri. Penggunaan media ini dalam pembelajaran keterampilan bercerita dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam bentuk bahasa kreatif, serta mengembangkan kreatifitas dalam merangkai suatu cerita. Hasil penelitian yang telah dilakukan pada siswa kelas VII.F sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas VII.E sebagai kelas kontrol, menunjukkan terjadi peningkatan skor rerata lebih

tinggi pada kelompok eksperimen dibanding skor rerata pada kelompok kontrol. Peningkatan skor pada kelompok eksperimen menunjukkan bahwa media *shadow puppet* membantu siswa dalam menguasai keterampilan bercerita. Selain itu, dapat dikatakan bahwa penggunaan media *shadow puppet* membantu tercapainya hasil pembelajaran yang diinginkan. Penggunaan media *shadow puppet* merupakan salah satu alternatif bagi guru untuk mengajarkan keterampilan bercerita pada siswa agar tidak merasa jenuh dan dapat meningkatkan motivasi belajar.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pembelajaran bercerita siswa kelas VII.F dengan menggunakan *shadow puppet* sebagai media bercerita memiliki pengaruh dan lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran bercerita tanpa menggunakan *shadow puppet* sebagai media bercerita. Hal ini terbukti dari hasil perbandingan uji-t pada skor *pretest* dan *posttest* kelompok kontrol dengan skor *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen yang dilakukan dengan bantuan program SPSS seri 17.0. Dari hasil perhitungan skor *pretest* dan *posttest* kelompok kontrol diperoleh t_h sebesar 4,104 dengan db 31 dan p sebesar 0,000, sedangkan pada kelompok eksperimen t_h sebesar 13,467 dengan db 31 dan p 0,000. Dari data tersebut diketahui t_h kelompok eksperimen lebih besar dibanding kelompok kontrol, hal tersebut membuktikan media *shadow puppet* yang digunakan pada kelas eksperimen lebih efektif. (lihat tabel 4.17 dan 4.18).
2. Terdapat perbedaan yang signifikan antara keterampilan bercerita siswa kelas VII.F yang diberi pembelajaran menggunakan media *shadow puppet* dan keterampilan bercerita siswa kelas VII.E yang diberi pembelajaran tanpa menggunakan media *shadow puppet*. Perbedaan tersebut terbukti dari hasil uji-t yang dilakukan pada skor *posttest* antara kelompok kontrol dengan

kelompok eksperimen yang telah dilakukan dengan bantuan program komputer SPSS seri 17.0. Dari perhitungan diperoleh t_h sebesar 5,857 dengan db 62. Selain itu, juga dibuktikan bahwa nilai p sebesar 0,000 lebih kecil dari taraf signifikansi 5% ($p < 0,05$). Hasil uji- t ini dapat dilihat pada Tabel 4.16.

B. Saran

Berdasarkan simpulan dan implikasi di atas, dapat disajikan beberapa saran sebagai berikut.

1. Pembelajaran berbicara khususnya tentang keterampilan bercerita sebaiknya diberikan dengan banyak cara yang bervariasi. Salah satunya menggunakan media yang memungkinkan siswa lebih aktif terlibat dalam pembelajaran.
2. Perlu diadakan penelitian selanjutnya untuk mengetahui pemahaman media *shadow puppet* guna meningkatkan penguasaan keterampilan bercerita siswa dengan objek yang lebih luas.
3. Siswa disarankan terus memperluas dan meningkatkan penguasaan keterampilan bercerita agar memiliki keterampilan berbicara yang baik dan berkualitas. Salah satunya dengan menggunakan *shadow puppet* sebagai media bercerita.

DAFTAR PUSTAKA

- Anonim. 2017. *Wayang Kulit*. Diakses dari <http://en.wikipedia.org/wiki/Shadowplay/>. Pada tanggal 26 Desember 2017.
- Aleka & Achmad. 2010. *Bahasa Indonesia untuk Perguruan Tinggi*. Jakarta; Kencana Media Group.
- Arif, Zainudin dan Napitulu, W. P. 1997. *Pedoman Baru Menyusun Bahan Belajar*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Arikunto, Suharsimi, 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi VI)*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Ariyanti, Nurvia. 2008. *Keefektifan Media Film Kartun Cerita Rakyat Dalam Pembelajaran Keterampilan Bercerita Siswa kelas VII SMP Negeri 4 Bantaeng*. Skripsi. Makassar: Program Studi Pendidikan Bahasa dan Indonesia, FBS, UNM.
- Arsyad, Azhar. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Djiwandono, Soenardi. 2008. *Tes Bahasa: Pegangan bagi Pengajar Bahasa*. Jakarta: PT Indeks.
- Majid, A. 2008. *Mendidik dengan Cerita cet 4*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyono, Sri. 1982. *Wayang: Asal-Usul, Filsafat, dan Masa depannya* cet. 3. Jakarta: PT Inti Idayu Press.
- Nurgiyantoro, B. 2011. *Penilaian Pengajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPFE.
- Nurgiyantoro, B. Gunawan & Marzuki. 2004. *Statistik Terapan untuk Penelitian Ilmi-ilmu Sosial*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Poerwadarminta, W. J. S. 1984. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Rasyid. 2017. Boneka Bayang. Diakses dari <http://alrasyid.blog.undip.ac.id/tag/boneka-bayang/>. Pada tanggal 27 Desember 2017.
- Semi. 2017. Teknik/berceritera diakses dari www.cerita.org/blog/konten-teknik-berceritera/. 29 Desember 2017.

- Sudarmaji, dkk. 2010. *Teknik Bercerita cet. 3*. Yogyakarta: PT Kurnia Kalam Semesta.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D cet. 13*. Bandung: Alfabeta.
- Suryaman, Maman. 2009. *Panduan Pendidik dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia SMP/MTS*. Yogyakarta: Depdiknas.
- Puspitasari Wahyu. 2011. *Teknik Bercerita dalam Pementasan*. Malang: Erlangga.
- Waluyo, Herman. J. 1994. *Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra*. Surakarta: Sebelas Maret University Press.
- Wiyanti, Sri, & Yulienta. 2011. *Bahasa & Sastra Indonesia di Tengah Arus Global cet. 2*. Bandung: FPBS UPI.

LAMPIRAN

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Kelas Kontrol

Sekolah : Smp Negeri 4 Sungguminasa
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas/Semester : VII.E/Genap
Materi Pokok : Teks cerita moral/ fabel
Alokasi Waktu : 2 x 45 menit (2 kali pertemuan)

A. Kompetensi Inti

- **KI1 dan KI2: Menghargai dan menghayati** ajaran agama yang dianutnya serta **Menghargai dan menghayati** perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, dan kawasan regional.
- **KI3:** Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat teknis dan spesifik sederhana berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, dan kenegaraan terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
- **KI4:** Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif, dalam ranah konkret dan ranah abstrak sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang teori.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator
1.1 Menghargai dan mensyukuri keberadaan bahasa Indonesia sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa untuk mempersatukan bangsa Indonesia di tengah keberagaman bahasa dan budaya	1.2.1 Terbiasa menggunakan bahasa Indonesia di kelas dan di luar kelas dengan baik dan benar 1.2.2 Percaya diri dalam membuat tanggapan pribadi atas struktur teks cerpen 1.2.3 tepat waktu dalam menyelesaikan tugas 1.2.4 Senantiasa menggunakan kata-kata yang tidak menyinggung perasaan orang lain
1.2 Memiliki perilaku percaya diri dan tanggung jawab dalam membuat tanggapan pribadi atas karya budaya masyarakat Indonesia yang penuh makna	

3.1 Memahami teks cerita moral/fabel, ulasan, diskusi, cerita prosedur, dan cerita biografi baik melalui lisan maupun tulisan	3.1.1 Menjelaskan isi teks cerita fabel 3.1.2 Menjelaskan penggunaan bahasa/struktur kebahasaan dan ejaan/tanda baca
4.1 Menangkap makna teks cerita moral/fabel,ulasn,diskusi,cerita, prosedur, dan biografi baik secara lisan maupun tulisan.	4.2.1 Memahami isi teks cerita fabel dengan teliti 4.2.2 Menjawab pertanyaan isi teks cerita fabel. 4.2.3 Memahami unsur kebahasaan teks cerita fabel

C. Tujuan Pembelajaran

1. Pertemuan ke-1
 - a. Setelah membaca teks cerita siswa dapat menjelaskan isi teks cerita fabel
 - b. Setelah membaca teks cerita fabel siswa dapat memahami isi teks cerita fabel dengan teliti
 - c. Setelah membaca teks cerita fabel siswa dapat menjawab pertanyaan isi teks cerita fabel.
2. Pertemuan ke-2
 - a. Setelah membaca teks cerita fabel siswa dapat menjelaskan struktur teks cerita fabel .
 - b. Setelah membaca teks cerita fabel siswa dapat menjelaskan unsur kebahasaan teks cerita fabel

D. Materi Pembelajaran

Pertemuan ke-1

- * Struktur teks cerita fabel
 - Ciri bahasa teks cerita fabel(katasifat, kata keterangan, kata kerja, sudut pandang pengarang)

Pertemuan ke-2

- * Isi teks cerita fabel
- * Kebiasaan tidak boleh bersikap sombong dan merendahkan orang lain
- * Kebiasaan hidup saling membantu dan peduli terhadap orang lain

E. Model dan Metode Pembelajaran

Pendekatan : Sainifik
Metode : Ceramah, Tanya Jawab dan Demonstrasi
Model : Discovery learning

F. Langkah-Langkah Pembelajaran

Pertemuan Ke-1

No	TAHAPAN (PROBLEM BASED LEARNING)		DESKRIPSI KEGIATAN	WAKTU
1.	Pendahuluan	<i>Simulation</i>	• Siswa merespon salam dan	

		(Stimulus)	<p>pertanyaan dari guru berhubungan dengan kondisi siswa dan kelas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa dan guru berdoa bersama. • Siswa menerima informasi tentang keterkaitan pembelajaran sebelumnya dengan pembelajaran yang akan dilaksanakan. • Siswa menerima informasi tentang kompetensi, materi, tujuan, manfaat, dan langkah-langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan, • Tukar pendapat tentang unsur debat dan fitur bahasa setelah membaca teks. 	9 menit
2.	Inti	<p><i>Stimulation</i> (stimulasi/ Pemberian rangsangan)</p> <p>Critical Thinking (Berpikir Kritis)</p>	<p><u>KEGIATAN LITERASI</u></p> <p>Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topik materi</p> <p><i>Isi pokok cerita moral/ fabel: pernyataan umum dan hal yang dilaporkan dengan cara :</i></p> <p><u>CRITICAL</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Melihat (tanpa atau dengan alat) <p>Menayangkan gambar/foto/video tentang materi</p> <p><i>Isi pokok: pernyataan umum cerita moral/ fabel dan hal yang dilaporkan</i></p> <p><i>“Apa yang kalian pikirkan tentang foto/gambar tersebut?”</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati <p>➤ <i>lembar kerja materi cerita</i></p>	5 menit

		<p>Literasi</p> <p>Literasi</p>	<p><i>moral/ fabel: pernyataan umum dan hal yang dilaporkan</i></p> <p>➤ <i>pemberian contoh-contoh materi cerita moral/ fabel: pernyataan umum dan hal yang dilaporkan untuk dapat dikembalikan peserta didik, dari media interaktif, dsb</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Membaca (dilakukan di rumah sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung), <i>membaca materi cerita moral/ fabel: pernyataan umum dan hal yang dilaporkan dari buku paket atau buku-buku penunjang lain, dari internet/materi yang berhubungan dengan lingkungan</i> • Mendengar <i>pemberian materi cerita moral/ fabel: pernyataan umum dan hal yang dilaporkan oleh guru</i> • Menyimak, penjelasan pengantar kegiatan secara garis besar/global tentang materi pelajaran mengenai materi <i>cerita moral/ fabel: pernyataan umum dan hal yang dilaporkan</i>, untuk melatih kesungguhan, ketelitian, mencari informasi. ❖ Menulis Peserta didik menulis resume tentang apa yang telah dibaca, diamati dan didengarkan sebagai 	
--	--	---------------------------------	--	--

			pembiasaan dalam membaca dan menulis (<i>Literasi</i>)	
		<i>Problem Statement</i> (Identifikasi Masalah)	<u>CRITICAL AND COMMUNICATION THINKING</u> Siswa merumuskan permasalahan/isu, sudut pandang, dan argumen yang sedang diperbincangkan saat ini.	8 menit
		<i>Data Collection</i> (Pengumpulan Data)	<ul style="list-style-type: none"> • Mengajak siswa untuk mengingat kembali penyampaian informasi melalui cerita moral/fabel. • Siswa Siswa menuliskan informasi yang diperoleh dari berbagai sumber tentang penyampaian informasi melalui cerita moral/fabel. 	20 menit
		<i>Data Processing</i> (Pengolahan Data)	<ul style="list-style-type: none"> • Setiap siswa mengemukakan permasalahan/isu, sudut pandang, dan argumen yang telah ditemukan. • Siswa menyimak penyampaian informasi melalui cerita moral/fabel yang dibacakan guru/siswa. • Siswa secara berkelompok merumuskan penyampaian informasi melalui cerita moral/fabel 	20 menit
		<i>Verificaton</i> (Pembuktian)	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa memparafrasekan penyampaian informasi melalui cerita moral/fabel yang telah didengarkannya. • Siswa menjawab sejumlah 	

			<p>pertanyaan lisan seputar isi cerita moral/ fabel.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa mengerjakan Uji Kompetensi Kelompok. • Siswa mempresentasikan hasil kerja kelompok di depan kelas dan ditanggapi bersama. 	20 menit
3.	Penutup	<i>Generalisasi</i> (Menarik Kesimpulan)	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membimbing siswa menyimpulkan materi pembelajaran. • Bersama guru, siswa mengidentifikasi hambatan-hambatan yang dialami saat menyunting teks penyampaian informasi melalui cerita moral/ fabel. • Siswa dan guru melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. • Guru menyampaikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya. • Guru memberikan tugas. • Siswa dan guru bersama-sama mengakhiri pembelajaran dengan berdoa bersama. 	13 menit

Pertemuan Ke-2

No	TAHAPAN (<i>PROBLEM BASED LEARNING</i>)		DESKRIPSI KEGIATAN	WAKTU
1.	Pendahuluan	<i>Simulation</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa merespon salam dan 	

		(Stimulus)	<p>pertanyaan dari guru berhubungan dengan kondisi siswa dan kelas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa dan guru berdoa bersama. • Siswa menerima informasi tentang keterkaitan pembelajaran sebelumnya dengan pembelajaran yang akan dilaksanakan. • Siswa menerima informasi tentang kompetensi, materi, tujuan, manfaat, dan langkah-langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan, • Tukar pendapat tentang unsur debat dan fitur bahasa setelah membaca teks. 	9 menit
2.	Inti	<p><i>Stimulation</i> (stimulasi/ pemberian rangsangan)</p> <p>Critical Thinking (Berpikir Kritis)</p>	<p><u>KEGIATAN LITERASI</u></p> <p>Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topik materi <i>cerita moral/ fabel: pernyataan umum dan hal yang dilaporkan</i> dengan cara :</p> <p><u>CRITICAL</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Melihat (tanpa atau dengan alat) Menayangkan gambar/foto/video tentang materi <i>cerita moral/ fabel: pernyataan umum dan hal yang dilaporkan</i> “Apa yang kalian pikirkan tentang foto/gambar tersebut?” • Mengamati 	5 menit

		<p>Literasi</p> <p>Literasi</p>	<p>➤ <i>lembar kerja materi cerita moral/ fabel: pernyataan umum dan hal yang dilaporkan</i></p> <p style="text-align: center;"><u>LITERASI</u></p> <p>➤ <i>pemberian contoh-contoh materi cerita moral/ fabel: pernyataan umum dan hal yang dilaporkan untuk dapat dikembangkan peserta didik, dari media interaktif, dsb</i></p> <p style="text-align: center;"><u>LITERASI</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Membaca (dilakukan di rumah sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung), <i>membaca materi cerita moral/ fabel: pernyataan umum dan hal yang dilaporkan dari buku paket atau buku-buku penunjang lain, dari internet/materi yang berhubungan dengan lingkungan</i> • Mendengar <i>pemberian materi cerita moral/ fabel: pernyataan umum dan hal yang dilaporkan oleh guru</i> • Menyimak, penjelasan pengantar kegiatan secara garis besar/global tentang materi pelajaran mengenai materi <i>cerita moral/ fabel: pernyataan umum dan hal yang dilaporkan</i>, untuk melatih kesungguhan, ketelitian, mencari informasi. <p>❖ Menulis</p>	
--	--	---------------------------------	---	--

			Peserta didik menulis resume tentang apa yang telah dibaca, diamati dan didengarkan sebagai pembiasaan dalam membaca dan menulis (<i>Literasi</i>)	
		<i>Problem Statement</i> (Identifikasi Masalah)	<u>CRITICAL AND COMMUNICATION THINKING</u> Siswa merumuskan permasalahan/isu, sudut pandang, dan argumen yang sedang diperbincangkan saat ini.	8 menit
		<i>Data Collection</i> (Pengumpulan Data)	<ul style="list-style-type: none"> Siswa diminta mencermati menyampaikan informasi melalui cerita moral/ fabel yang didengar dan atau dibaca. Siswa diminta bertanya tentang menyampaikan informasi melalui teks eksposisi yang didengar dan atau dibaca. 	20 menit
		<i>Data Processing</i> (Pengolahan Data)	<ul style="list-style-type: none"> Siswa diminta menjabarkan informasi melalui cerita moral/ fabel yang didengar dan atau dibaca. Siswa diminta mendata informasi melalui cerita moral/ fabel yang didengar dan atau dibaca. Siswa diminta menganalisis informasi melalui cerita moral/ fabel yang terkandung dalam antologi yang diperdengarkan atau dibaca. 	20 menit
		<i>Verificaton</i> (Pembuktian)	<ul style="list-style-type: none"> Siswa diminta mendiskusikan bersama kelompok mengenai 	

			<p>informasi melalui cerita moral/fabel yang didengar dan atau dibaca.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mempresentasikan hasil kerja kelompok dan ditanggapi oleh kelompok lain. 	20 menit
3.	Penutup	<i>Generalisasi</i> (Menarik Kesimpulan)	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membimbing siswa menyimpulkan materi pembelajaran. • Bersama guru, siswa mengidentifikasi hambatan-hambatan yang dialami saat menyunting teks cerita moral/fabel. • Siswa dan guru melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. • Guru menyampaikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya. • Guru memberikan tugas. • Siswa dan guru bersama-sama mengakhiri pembelajaran dengan berdoa bersama. 	13 menit

G. Media Pembelajaran

Media :

- Worksheet atau lembar kerja (siswa)
- Lembar penilaian
- LCD Proyektor

Alat/Bahan :

- Penggaris, spidol, papan tulis

- Laptop & infocus

H. Sumber Belajar

- Buku Bahasa Indonesia Untuk Siswa SMP-MTs Kelas VII, Kemendikbud, Tahun 2016
- Buku referensi yang relevan,
- Lingkungan setempat

Mengetahui,

Sungguminasa, Mei 2018

Mahasiswa

Guru Mapel Bahasa Indonesia

Hastuti
Nim. 10533767614

Sartawati R, S.Pd
Nip. 19720215 200502 2002

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Kelas Eksperimen

Sekolah : Smp Negeri 4 Sungguminasa
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas/Semester : VII.F/Genap
Materi Pokok : Teks cerita moral/ fabel
Alokasi Waktu : 2 x 45 menit (2 kali pertemuan)

I. Kompetensi Inti

- **KI1 dan KI2: Menghargai dan menghayati** ajaran agama yang dianutnya serta **Menghargai dan menghayati** perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, dan kawasan regional.
- **KI3:** Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat teknis dan spesifik sederhana berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dengan wawasan

kemanusiaan, kebangsaan, dan kenegaraan terkait fenomena dan kejadian tampak mata.

- **KI4:** Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif, dalam ranah konkret dan ranah abstrak sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang teori.

J. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator
1.3 Menghargai dan mensyukuri keberadaan bahasa Indonesia sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa untuk mempersatukan bangsa Indonesia di tengah keberagaman bahasa dan budaya 1.4 Memiliki perilaku percaya diri dan tanggung jawab dalam membuat tanggapan pribadi atas karya budaya masyarakat Indonesia yang penuh makna	1.4.1 Terbiasa menggunakan bahasa Indonesia di kelas dan di luar kelas dengan baik dan benar 1.4.2 Percaya diri dalam membuat tanggapan pribadi atas struktur teks cerpen 1.4.3 tepat waktu dalam menyelesaikan tugas 1.4.4 Senantiasa menggunakan kata-kata yang tidak menyinggung perasaan orang lain
3.1 Memahami teks cerita moral/fabel, ulasan, diskusi, cerita prosedur, dan cerita biografi baik melalui lisan maupun tulisan	3.1.1 Menjelaskan isi teks cerita fabel 3.1.2 Menjelaskan penggunaan bahasa/struktur kebahasaan dan ejaan/tanda baca
4.1 Menangkap makna teks cerita moral/fabel, ulasan, diskusi, cerita, prosedur, dan biografi baik secara lisan maupun tulisan.	4.2.1 Memahami isi teks cerita fabel dengan teliti 4.2.2 Menjawab pertanyaan isi teks cerita fabel. 4.2.3 Memahami unsur kebahasaan teks cerita fabel

K. Tujuan Pembelajaran

- Pertemuan ke-1
 - d. Setelah membaca teks cerita siswa dapat menjelaskan isi teks cerita fabel
 - e. Setelah membaca teks cerita fabel siswa dapat memahami isi teks cerita fabel dengan teliti
 - f. Setelah membaca teks cerita fabel siswa dapat menjawab pertanyaan isi teks cerita fabel.
- Pertemuan ke-2
 - c. Setelah membaca teks cerita fabel siswa dapat menjelaskan struktur teks cerita fabel .
 - d. Setelah membaca teks cerita fabel siswa dapat menjelaskan unsur kebahasaan teks cerita fabel

L. Materi Pembelajaran

Pertemuan ke-1

* Struktur teks cerita fabel

- Ciri bahasa teks cerita fabel(katasifat, kata keterangan, kata kerja, sudut pandang pengarang)

Pertemuan ke-2

* Isi teks cerita fabel

- * Kebiasaan tidak boleh bersikap sombong dan merendahkan orang lain
- * Kebiasaan hidup saling membantu dan peduli terhadap orang lain

M. Model dan Metode Pembelajaran

Pendekatan : Saintifik

Metode : Ceramah, Tanya Jawab dan Demonstrasi

Model : Discovery learning

N. Langkah-Langkah Pembelajaran

Pertemuan Ke-1

No	TAHAPAN (PROBLEM BASED LEARNING)		DESKRIPSI KEGIATAN	WAKTU
1.	Pendahuluan	<i>Simulation</i> (Stimulus)	<ul style="list-style-type: none">• Siswa merespon salam dan pertanyaan dari guru berhubungan dengan kondisi siswa dan kelas.• Siswa dan guru berdoa bersama.• Siswa menerima informasi tentang keterkaitan pembelajaran sebelumnya dengan pembelajaran yang akan dilaksanakan.• Siswa menerima informasi tentang kompetensi, materi, tujuan, manfaat, dan langkah-langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan,• Tukar pendapat tentang unsur debat dan fitur bahasa setelah membaca teks.	9 menit
2.	Inti	<i>Stimulation</i> (stimulasi/ Pemberian rangsangan)	<u>KEGIATAN LITERASI</u> Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan	

		<p>Critical Thinking (Berpikir Kritis)</p> <p>Literasi</p>	<p>perhatian pada topik materi</p> <p><i>Isi pokok cerita moral/ fabel: pernyataan umum dan hal yang dilaporkan dengan cara :</i></p> <p style="text-align: center;"><u>CRITICAL</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Melihat (tanpa atau dengan alat) Menayangkan gambar/foto/video tentang materi <i>Isi pokok: pernyataan umum cerita moral/ fabel dan hal yang dilaporkan</i> “Apa yang kalian pikirkan tentang foto/gambar tersebut?” • Mengamati <ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>lembar kerja materi cerita moral/ fabel: pernyataan umum dan hal yang dilaporkan</i> ➤ <i>pemberian contoh-contoh materi cerita moral/ fabel: pernyataan umum dan hal yang dilaporkan untuk dapat dikembalikan peserta didik, dari media interaktif, dsb</i> • Membaca (dilakukan di rumah sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung), <i>membaca materi cerita moral/ fabel: pernyataan umum dan hal yang dilaporkan dari buku paket atau buku-buku penunjang lain, dari internet/materi yang berhubungan dengan lingkungan</i> • Mendengar 	<p>5 menit</p>
--	--	--	---	----------------

		Literasi	<p><i>pemberian materi cerita moral/ fabel: pernyataan umum dan hal yang dilaporkan oleh guru</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyimak, penjelasan pengantar kegiatan secara garis besar/global tentang materi pelajaran mengenai materi <i>cerita moral/ fabel: pernyataan umum dan hal yang dilaporkan</i>, untuk melatih kesungguhan, ketelitian, mencari informasi. ❖ Menulis Peserta didik menulis resume tentang apa yang telah dibaca, diamati dan didengarkan sebagai pembiasaan dalam membaca dan menulis (<i>Literasi</i>) 	
		<i>Problem Statement</i> (Identifikasi Masalah)	<p style="text-align: center;"><u>CRITICAL AND COMMUNICATION THINKING</u></p> <p>Siswa merumuskan permasalahan/isu, sudut pandang, dan argumen yang sedang diperbincangkan saat ini.</p>	8 menit
		<i>Data Collection</i> (Pengumpulan Data)	<ul style="list-style-type: none"> • Mengajak siswa untuk mengingat kembali penyampaian informasi melalui cerita moral/ fabel. • Siswa Siswa menuliskan informasi yang diperoleh dari berbagai sumber tentang penyampaian informasi melalui cerita moral/ fabel. 	20 menit
		<i>Data Processing</i> (Pengolahan Data)	<ul style="list-style-type: none"> • Setiap siswa mengemukakan 	

			<p>permasalahan/isu, sudut pandang, dan argumen yang telah ditemukan.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa menyimak penyampaian informasi melalui cerita moral/fabel yang dibacakan guru/siswa. • Siswa secara berkelompok merumuskan penyampaian informasi melalui cerita moral/fabel 	20 menit
		<i>Verificaton</i> (Pembuktian)	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa memparafrasekan penyampaian informasi melalui cerita moral/fabel yang telah didengarkannya. • Siswa menjawab sejumlah pertanyaan lisan seputar isi cerita moral/fabel. • Siswa mengerjakan Uji Kompetensi Kelompok. • Siswa mempresentasikan hasil kerja kelompok di depan kelas dan ditanggapi bersama. 	20 menit
3.	Penutup	<i>Generalisasi</i> (Menarik Kesimpulan)	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membimbing siswa menyimpulkan materi pembelajaran. • Bersama guru, siswa mengidentifikasi hambatan-hambatan yang dialami saat menyunting teks penyampaian informasi melalui cerita moral/fabel. • Siswa dan guru melakukan refleksi terhadap kegiatan 	13 menit

			<p>pembelajaran yang telah dilakukan.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menyampaikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya. • Guru memberikan tugas. • Siswa dan guru bersama-sama mengakhiri pembelajaran dengan berdoa bersama. 	
--	--	--	--	--

Pertemuan Ke-2

No	TAHAPAN (<i>PROBLEM BASED LEARNING</i>)		DESKRIPSI KEGIATAN	WAKTU
1.	Pendahuluan	<i>Simulation</i> (Stimulus)	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa merespon salam dan pertanyaan dari guru berhubungan dengan kondisi siswa dan kelas. • Siswa dan guru berdoa bersama. • Siswa menerima informasi tentang keterkaitan pembelajaran sebelumnya dengan pembelajaran yang akan dilaksanakan. • Siswa menerima informasi tentang kompetensi, materi, tujuan, manfaat, dan langkah-langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan, • Tukar pendapat tentang unsur debat dan fitur bahasa setelah membaca teks. 	9 menit

2.	Inti	<p><i>Stimulation</i> (stimulasi/ pemberian rangsangan)</p> <p>Critical Thinking (Berpikir Kritis)</p> <p>Literasi</p> <p>Literasi</p>	<p><u>KEGIATAN LITERASI</u></p> <p>Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topik materi <i>cerita moral/ fabel: pernyataan umum dan hal yang dilaporkan</i> dengan cara :</p> <p><u>CRITICAL</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Melihat (tanpa atau dengan alat) Menayangkan gambar/foto/video tentang materi <i>cerita moral/ fabel: pernyataan umum dan hal yang dilaporkan</i> “Apa yang kalian pikirkan tentang foto/gambar tersebut?” • Mengamati ➤ <i>lembar kerja materi cerita moral/ fabel: pernyataan umum dan hal yang dilaporkan</i> <p><u>LITERASI</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>pemberian contoh-contoh materi cerita moral/ fabel: pernyataan umum dan hal yang dilaporkan untuk dapat dikembangkan peserta didik, dari media interaktif, dsb</i> <p><u>LITERASI</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Membaca (dilakukan di rumah sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung), <i>membaca materi cerita moral/ fabel: pernyataan umum dan hal yang dilaporkan dari buku paket atau</i> 	5 menit
----	------	--	---	---------

			<p><i>buku-buku penunjang lain, dari internet/materi yang berhubungan dengan lingkungan</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendengar <i>pemberian materi cerita moral/ fabel: pernyataan umum dan hal yang dilaporkan oleh guru</i> • Menyimak, penjelasan pengantar kegiatan secara garis besar/global tentang materi pelajaran mengenai materi <i>cerita moral/ fabel: pernyataan umum dan hal yang dilaporkan</i>, untuk melatih kesungguhan, ketelitian, mencari informasi. ❖ Menulis Peserta didik menulis resume tentang apa yang telah dibaca, diamati dan didengarkan sebagai pembiasaan dalam membaca dan menulis (<i>Literasi</i>) 	
		<i>Problem Statement (Identifikasi Masalah)</i>	<p><u>CRITICAL AND COMMUNICATION THINKING</u></p> <p>Siswa merumuskan permasalahan/isu, sudut pandang, dan argumen yang sedang diperbincangkan saat ini.</p>	8 menit
		<i>Data Collection (Pengumpulan Data)</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa diminta mencermati menyampaikan informasi melalui cerita moral/ fabel yang didengar dan atau dibaca. • Siswa diminta bertanya tentang menyampaikan informasi melalui teks eksposisi yang didengar dan 	20 menit

			atau dibaca.	
		<i>Data Processing</i> (Pengolahan Data)	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa diminta menjabarkan informasi melalui cerita moral/ fabel yang didengar dan atau dibaca. • Siswa diminta mendata informasi melalui cerita moral/ fabel yang didengar dan atau dibaca. • Siswa diminta menganalisis informasi melalui cerita moral/ fabel yang terkandung dalam antologi yang diperdengarkan atau dibaca. 	20 menit
		<i>Verificaton</i> (Pembuktian)	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa diminta mendiskusikan bersama kelompok mengenai informasi melalui cerita moral/ fabel yang didengar dan atau dibaca. • Mempresentasikan hasil kerja kelompok dan ditanggapi oleh kelompok lain. 	20 menit
3.	Penutup	<i>Generalisasi</i> (Menarik Kesimpulan)	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membimbing siswa menyimpulkan materi pembelajaran. • Bersama guru, siswa mengidentifikasi hambatan-hambatan yang dialami saat menyunting teks cerita moral/ fabel. • Siswa dan guru melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang telah 	13 menit

			<p>dilakukan.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menyampaikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya. • Guru memberikan tugas. • Siswa dan guru bersama-sama mengakhiri pembelajaran dengan berdoa bersama. 	
--	--	--	--	--

O. Media Pembelajaran

Media :

- Worksheet atau lembar kerja (siswa)
- Lembar penilaian
- LCD Proyektor

Alat/Bahan :

- Penggaris, spidol, papan tulis
- Laptop & infocus

P. Sumber Belajar

- Buku Bahasa Indonesia Untuk Siswa SMP-MTs Kelas VII, Kemendikbud, Tahun 2016
- Buku referensi yang relevan,
- Lingkungan setempat

Mengetahui,

Sungguminasa, Mei 2018

Mahasiswa

Guru Mapel Bahasa Indonesia

Hastuti
Nim. 10533767614

Sartawati R, S.Pd
Nip. 19720215 200502 2002

Lampiran Contoh soal

Tentukan pokok-pokok cerita berdasarkan tahapan alur dari cerita yang kamu baca serta rangkailah pokok-pokok tersebut menjadi rangkaian cerita yang menarik. Setelah itu ceritakan kembali cerita tersebut dengan memperhatikan keruntutan dan kejelasan cerita, intonasi dan variasi suara, kelancaran bercerita dan volume suara, pelafalan dan penjedaan yang tepat, *gesture* dan mimik yang tepat, serta kepercayaan diri yang baik.

Rubrik penilaian untuk diisi guru dan pengamat.

No	Nama Siswa	Materi Bercerita	Aspek Penilaian							
			I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII
1.										
2.										
3.										
....										

- I. Kelengkapan pokok-pokok cerita
- II. Rangkaian pokok-pokok cerita
- III. Keruntutan dan kejelasan cerita
- IV. Intonasi dan variasi suara
- V. Kelancaran bercerita dan volume suara
- VI. Pelafalan dan penjedaan yang tepat
- VII. Gesture dan mimik yang tepat
- VIII. Kepercayaan diri

*Keterangan: Berilah tanda skor sesuai rentang nilainya yaitu antara 1—5 pada aspek penilaian yang ada sebagai skor siswa.

Skor penilaian:

Lampiran

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Perolehan Skor}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100$$

mpilan Bercerita Siswa

Instrumen Kriteria Penilaian Keterampilan Bercerita Siswa

No	Aspek Penilaian	Keterangan	Skala Nilai
1.	Kelengkapan pokok-pokok cerita	Menentukan lima pokok –pokok ceita berdasarkan tahapan alur (perkenalan, permasalahan, puncak permasalahan, pelarian, penyelesaian).	5
		Menentukan empat dari lima pokok-pokok cerita berdasarkan tahapan alur.	4
		Menentukan tiga dari lima pokok-pokok cerita berdasarkan tahapan alur.	3
		Menentukan dua dari lima pokok-pokok cerita berdasarkan tahapan alur.	2
		Menentukan satu dari lima pokok-pokok cerita berdasarkan tahapan alur.	1
2.	Rangkaian pokok-pokok cerita	Merangkai pokok-pokok cerita secara jelas, lengkap, dan urut mulai dari pendahuluan, isi, penutup; menggunakan diiksi yang tepat ; menggunakan bahasa sendiri .	5
		Merangkai pokok-pokok cerita secara jelas, lengkap, dan urut mulai dari pendahuluan, isi, penutup; menggunakan diiksi yang tepat ; banyak menggunakan bahasa yang persis dengan teks cerita aslinya.	4

		Merangkai pokok-pokok cerita secara jelas, lengkap, dan urut mulai dari pendahuluan, isi, penutup; menggunakan diksi yang kurang tepat; banyak menggunakan bahasa yang persis dengan teks cerita aslinya.	3
		Merangkai pokok-pokok cerita secara jelas, lengkap, tetapi tidak urut; menggunakan diksi yang kurang tepat; banyak menggunakan bahasa yang persis dengan teks cerita aslinya.	2
		Merangkai pokok-pokok cerita secara jelas, tetapi tidak lengkap dan tidak urut; menggunakan diksi yang kurang tepat; banyak menggunakan bahasa yang persis dengan teks cerita aslinya.	1
3.	Keruntutan dan kejelasan cerita	Penceritaan dilakukan secara runtut dan jelas dari awal hingga akhir cerita; alur, tokoh, monolog, dan dialog jelas.	5
		Penceritaan dilakukan secara runtut dari awal hingga akhir cerita; alur, tokoh, dan monolog jelas tetapi dialog kurang jelas.	4
		Penceritaan dilakukan secara runtut hanya pada beberapa bagian cerita; alur dan dialog kurang jelas tetapi tokoh dan monolog masih jelas.	3
		Penceritaan dilakukan tidak runtut dari awal hingga akhir cerita; alur, monolog, dan dialog tidak jelas tetapi tokoh masih jelas.	2
		Penceritaan sama sekali tidak runtut dan tidak jelas dari awal hingga akhir cerita; alur, tokoh, monolog, dan dialog tidak jelas.	

4.	Intonasi dan variasi suara	Intonasi jelas; suara bervariasi (ada perbedaan suara yang jelas antara masing-masing tokoh).	1
		Intonasi jelas; suara kurang bervariasi (ada perbedaan suara antara masing-masing tokoh, tetapi perbedaan tersebut kurang jelas).	5
		Intonasi kurang jelas (kadang-kadang ada intonasi yang kurang tepat); suara kurang bervariasi (ada perbedaan suara antara masing-masing tokoh, tetapi perbedaan tersebut kurang jelas).	4
		Intonasi tidak jelas; suara kurang bervariasi (ada perbedaan suara antara masing-masing tokoh, tetapi perbedaan tersebut kurang jelas).	3
		Intonasi tidak jelas; suara tidak bervariasi.	2
5.	Kelancaran bercerita dan volume suara	Bercerita secara lancar (tidak tersendat-sendat); suara jelas terdengar.	1
		Bercerita secara lancar (tidak tersendat-sendat); suara kurang terdengar.	5
		Bercerita kurang lancar (sesekali tersendat); suara kurang terdengar.	4
		Bercerita tidak lancar (sering tersendat dan lama berhenti); suara kurang terdengar.	3
		Bercerita tidak lancar (sering tersendat dan lama berhenti); suara hampir tidak terdengar.	2
6.	Pelafalan dan Penjedaan yang tepat	Pelafalan fonem tepat; penjedaan kata maupun kalimat tepat.	1
		Pelafalan fonem tepat; penjedaan kata maupun kalimat sesekali	5

		kurang tepat.	4
		Pelafalan fonem tepat; penjedaan kata maupun kalimat sering tidak tepat.	
		Pelafalan fonem sesekali kurang tepat; penjedaan kata maupun kalimat sering tidak tepat.	3
		Pelafalan fonem sering tidak tepat; penjedaan kata maupun kalimat sering tidak tepat.	1
7.	<i>Gesture</i> dan mimik	Gerak-gerak atau tingkah laku wajar sesuai dengan cerita yang diceritakan; mimik ekspresif sesuai cerita dan tokoh yang diceritakan.	5
		Gerak-gerak atau tingkah laku wajar sesuai dengan cerita yang diceritakan; mimik sesekali kurang ekspresif (mimik kurang sesuai dengan cerita dan tokoh yang diceritakan).	4
		Gerak-gerak atau tingkah laku sesekali kurang wajar; mimik sesekali kurang ekspresif (mimik kurang sesuai dengan cerita dan tokoh yang diceritakan).	3
		Gerak-gerak atau tingkah laku sangat tidak wajar; mimik sesekali kurang ekspresif (mimik kurang sesuai dengan cerita dan tokoh yang diceritakan).	2
		Gerak-gerak atau tingkah laku sangat tidak wajar; mimik sama sekali tidak ekspresif (mimik tidak sesuai dengan cerita dan tokoh yang diceritakan).	1
8.	Kepercayaan Diri	Sikap yang ditampilkan siswa dalam bercerita tenang , dan tidak grogi	5

	Sikap yang ditampilkan siswa dalam bercerita kadang kala mengalami kurang tenang , dan tidak grogi	4
	Sikap yang ditampilkan siswa dalam bercerita kurang tenang , dan sesekali mengalami grogi	3
	Sikap yang ditampilkan siswa dalam bercerita kurang tenang , dan sering grogi	2
	Sikap yang ditampilkan siswa dalam bercerita tidak tenang , dan sering grogi	1

Sumber:

Nurgiyantoro, B. 2010. *Penilaian Pengajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPFE.

Lampiran 4: Sebaran Skor *Pretest* dan *Posttest* di Kelas Kontrol dan Eksperimen

SEBARAN SKOR *PRETEST* DAN *POSTTEST* DI KELAS KONTROL DAN EKSPERIMEN

Kelas Kontrol

No. Urut	Skor <i>Pretest</i>	Skor <i>Posttest</i>
1	25	30
2	21	24
3	23	26
4	30	31
5	22	27
6	21	27
7	27	24
8	25	23
9	26	32
10	21	28
11	26	27
12	28	35
13	22	22
14	24	27
15	23	26
16	26	24
17	24	33
18	24	27
19	23	27

20	23	26
21	24	28
22	24	25
23	30	33
24	21	22
25	28	25
26	27	29
27	27	29
28	29	26
29	30	30
30	27	25
31	36	37
32	21	26
Jumlah	808	881
X	25,25	27,53

Kelas Eksperimen

No. Urut	Skor <i>Pretest</i>	Skor <i>Posttest</i>
1	25	37
2	24	32
3	22	32
4	28	34
5	27	36
6	23	30
7	23	33
8	22	30
9	25	38
10	20	27
11	29	33

12	26	31
13	23	31
14	31	35
15	24	33
16	25	32
17	25	27
18	32	38
19	25	31
20	22	28
21	20	27
22	27	35
23	26	29
24	23	30
25	26	35
26	22	31
27	32	36
28	23	35
29	32	31
30	23	33
31	24	33
32	25	37
Jumlah	804	1040
X	25,125	32,5

Lampiran 5: Sebaran Distribusi Frekuensi

```
GET FILE='D:\SKRIPS~1\MENTAH~1.SAV'. FREQUENCIES
VARIABLES=PreKon PreEks PosKon PosEks /STATISTICS=STDDEV MINIMUM
MAXIMUM SEMEAN MEAN MEDIAN MODE SUM /PIECHART FREQ
/ORDER=ANALYSIS.
```

Frequencies

[DataSet1] D:\SKRIPS~1\MENTAH~1.SAV

Statistics

	PreKon	PreEks	PosKon	PosEks
N Valid	32	32	32	32
Missing	32	32	32	32
Mean	25.2500	25.1250	27.5313	32.5000
Std. Error of	60741	.507808	.63972	55721
Mean Median	245000	25.0000	27.0000	32.5000
Mode	21.00	23.00	27.00	31.00
Std. Deviation	3.43605	3.27010	3.61881	3.15206
Minimum	21.00	20.00	22.00	27.00
Maximum	36.00	32.00	37.00	38.00
Sum	808.00	804.00	881.00	1040.00

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Frequency Table

PreKon

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	21.00	5	15.6	15.6	15.6
	22.00	2	6.3	6.3	21.9
	23.00	4	12.5	12.5	34.4
	24.00	5	15.6	15.6	50.0
	25.00	2	6.3	6.3	56.3
	26.00	3	9.4	9.4	65.6
	27.00	4	12.5	12.5	78.1
	28.00	2	6.3	6.3	84.4
	29.00	1	3.1	3.1	87.5
	30.00	3	9.4	9.4	96.9
	36.00	1	3.1	3.1	100.0
	Total	32	100.0	100.0	
Total		64	100.0		

PreEks

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	20.00	2	6.3	6.3	6.3
	22.00	4	12.5	12.5	18.8
	23.00	6	18.8	18.8	37.5
	24.00	3	9.4	9.4	46.9
	25.00	6	18.8	18.8	65.5
	26.00	3	9.4	9.4	75.0
	27.00	2	6.3	6.3	81.3
	28.00	1	3.1	3.1	84.4
	29.00	1	3.1	3.1	87.5
	31.00	1	3.1	3.1	90.6
	32.00	3	9.4	9.4	100.0
	Total	32	100.0	100.0	
Total		64	100.0		

PosKon

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	22.00	2	6.3	6.3	6.3
	23.00	1	3.1	3.1	9.4
	24.00	3	9.4	9.4	18.8
	25.00	3	9.4	9.4	28.1
	26.00	5	15.6	15.6	43.8
	27.00	6	18.8	18.8	62.5
	28.00	2	6.3	6.3	68.8
	29.00	2	6.3	6.3	75.0
	30.00	2	6.3	6.3	81.3
	31.00	1	3.1	3.1	84.4
	32.00	1	3.1	3.1	87.5
	33.00	2	6.3	6.3	93.8
	35.00	1	3.1	3.1	96.9
	37.00	1	3.1	3.1	100.0
	Total	32	100.0	100.0	
Total		64	100.0		

PosEks

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	27.00	3	9.4	9.4	9.4
	28.00	1	3.1	3.1	12.5
	29.00	1	3.1	3.1	15.6
	30.00	3	9.4	9.4	25.0
	31.00	5	15.6	15.6	40.6
	32.00	3	9.4	9.4	50.0
	33.00	5	15.6	15.6	65.6
	34.00	1	3.1	3.1	68.8
	35.00	4	12.5	12.5	81.3
	36.00	2	6.3	6.3	87.5
	37.00	2	6.3	6.3	93.8
	38.00	2	6.3	6.3	100.0
	Total	32	100.0	100.0	
Total		64	100.0	100.0	

Lampiran 6: Uji Reliabilitas Instrumen

UJI RELIABILITAS INSTRUMEN

```
RELIABILITY /VARIABLES=VAR00001 VAR00002 VAR00003 VAR00004  
VAR00005 VAR00006 VAR00007 VAR00008 /SCALE('ALL VARIABLES') ALL  
/MODEL=ALPHA.
```

Reliability

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

	N	%
Cases Valid	32	100.0
Excludeda	0	.0
Total	32	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.725	8

Lampiran 7: Uji Normalitas

UJI NORMALITAS

NPAR TESTS /K-S(NORMAL)= PreKon PreEks /STATISTICS DESCRIPTIVES
/MISSING ANALYSIS.

UJI NORMALITAS SEBARAN DATA *PRETEST*

NPar Tests

Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
Pretes Kontrol	32	25.2500	3.43605	21.00	36.00
Pretes Eksperimen	32	25.1250	3.27010	20.00	32.00

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Pretes Kontrol	Pretes Eksperimen
N		32	32
Normal Parameters ^a , ^b	Mean	25.2500	25.1250
	Std. Deviation	3.43605	3.27010

Most Extreme Differences	Absolute	.142	.171
	Positive	.142	.171
	Negative	-.108	-.107
Kolmogorov-Smirnov Z		.803	.970
Asymp. Sig. (2-tailed)		.539	.303

- a. Test distribution is Normal.
b. Calculated from data.

NPART TESTS /K-S(NORMAL)=PosKon PosEks /STATISTICS DESCRIPTIVES
/MISSING ANALYSIS.

UJI NORMALITAS SEBARAN DATA *POSTTEST*

NPar Tests

Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
Posttes Kontrol	32	27.5313	3.61881	22.00	37.00
Posttes Eksperimen	32	32.5000	3.15206	27.00	38.00

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Pretes Kontrol	Pretes Eksperimen
N		32	32
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	27.5313	32.5000
	Std. Deviation	3.61881	3.15206

Most Extreme Differences	Absolute	.183	.099
	Positive	.183	.093
	Negative	-.071	-.099
Kolmogorov-Smirnov Z		1.037	.558
Asymp. Sig. (2-tailed)		.232	.915

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Lampiran 8: Uji Homogenitas Varian

UJI HOMOGENITAS VARIAN

Homogenitas Varian

PRETEST

Case Processing Summary

Pretest	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Skor Tes Kontrol	32	100.0%	0	.0%	32	100.0%
Eksper	32	100.0%	0	.0%	32	100.0%

Test of Homogeneity of Variance

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Skor Tes Based on Mean	.220	1	62	.641
Based on Median	.220	1	62	.648

Based on Median and with adjusted df	.220	1	61.914	.648
Based on trimmed mean	.212	1	62	.647

Posttest

Case Processing Summary

Posttest	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Skor Tes Kontrol	32	100.0%	0	.0%	32	100.0%
Eksper	32	100.0%	0	.0%	32	100.0%

Test of Homogeneity of Variance

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Skor Tes Based on Mean	.200	1	62	.656
Based on Median	.030	1	62	.862
Based on Median and with adjusted df	.030	1	56.301	.862
Based on trimmed mean	.125	1	62	.725

T-Test Posttest

Group Statistics

Posttest	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Posttes Kontrol	32	27.5313	3.43605	.60741
Eksperi men	32	32.5000	3.27010	.57808

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						95% Confidence Interval of the Difference	
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper	
Skor Tes Equal variances Assumed	.200	.656	-5.857	62	.000	-4.96875	.84837	-6.66461	-3.27289	
Equal Variances not assumed			-5.857	60.854	.000	-4.96875	.84837	-6.66525	-3.27225	

Lampiran 10: Uji-t Pair

```
GET FILE='D:\SKRIPS~1\PREKON~2.SAV'. T-TEST PAIRS=PreKon PreEks
WITH PosKon PosEks (PAIRED) /CRITERIA=CI(.9500)
/MISSING=ANALYSIS.
```

T-Test

[DataSet1] D:\SKRIPS~1\PREKON~2.SAV

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PreKon	25.2500	32	3.43605	.60741
	PosKon	27.5313	32	3.61881	.63972
Pair 2	PreEks	25.1250	32	3.27010	.57808
	PosEks	32.5000	32	3.15206	.55721

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 PreKon & PosKon	32	.604	.000
Pair 2 PreEks & PosEks	32	.535	.002

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	PreKon – PosKon	-2.28125	3.14422	.55582	-3.41486	-1.14764	-4.104	31	.000
Pair 2	PreEks – PosEks	-7.37500	3.09787	.54763	-8.49190	-6.25810	-13.467	31	.000

--	--	--	--	--	--	--	--	--

Lampiran 11: Teks Cerita

BUAYA YANG SERAKAH



Pada suatu hari di sebuah sungai, seekor buaya yang sedang mencari-cari mangsa. Sudah tiga hari ia tidak mencari mangsa. Sebelumnya ia mendapatkan seekor babi yang besar dan gemuk. Lalu tertidur pulas selama tiga hari karena kekenyangan. Moncong buaya sudah dibuka lebar di sungai menanti kalau ada ikan yang lewat. Tetapi sudah lama ia menunggu mangsanya tak kunjung datang. Tidak berapa lama muncul seekor ikan gurame di dekat moncongnya. “Hai buaya! Kelihatannya kau lapar sekali!” sapa ikan gurame persis di depan mulutnya yang ternganga. “Kebetulan sekali kamu datang. Perutku lapar sekali karena belum diisi.” ucap buaya dengan gembira. “Wahai buaya, kalau kau makan aku, pasti kau cepat lapar lagi. Bukankah dagingku tidak seberapa besar? Tetapi kalau kau ingin mendapat mangsa yang lebih besar lagi, diujung sana ada seekor itik yang sedang berenang. Tentu daging itik itu lebih besar dan lebih lezat daripada dagingku?” ujar ikan gurame memberi saran. Buaya diam sejenak dan berpikir.

Terbayanglah seekor itik yang besar dibandingkan dengan seekor ikan gurame. Buaya akhirnya mengikuti saran ikan gurame. Setibanya di dekat itik berada, ia langsung memburunya. Itik berlari ke darat untuk menghindari serangan buaya. Buaya terus mengejar, dan itik terdesak di sudut sebuah pohon. “Hati itik! Mau lari ke mana kamu?” gertak buaya. “Jangan buaya! Janganlah kau mangsa aku, dagingku tidaklah seberapa besar. Kalau kau makan dagingku, pasti kau akan cepat lapar.” seru itik memohon. “Tetapi kalau kau ingin mangsa yang lebih besar dari aku, aku dapat menunjukkan di mana tempatnya.” “Tidak, aku sudah lapar sekali. Dagingmu kurasa cukup lumayan untuk mengisi perutku yang kosong ini.” ujar buaya yang sudah merasa lapar sekali. “Tunggu, tunggu dulu! Kalau kau ingin mangsa yang besar, di hutan sebelah sana ada seekor kambing yang besar dan gemuk. Bukankah daging kambing lebih lezat jika dibandingkan dengan dagingku?” usul itik. “Baiklah, kalau begitu tunjukkan aku di mana kambing itu berada sekarang. Sebab aku sudah tak kuat lagi menahan lapar.” Buaya menyetujui usul itik, karena ingin mendapatkan mangsa yang lebih besar lagi. Itik berjalan menuju hutan dan buaya mengikuti dari belakang. Sampailah di hutan yang dimaksud.

Di sana terlihat seekor kambing yang memakan rumput dan daun-daunan. Tubuh kambing itu lumayan besar dan kelihatannya sehat dan segar. Perlahan-lahan ia mendekati kambing, sedangkan itik kembali ke sungai. “Hai kambing! Sedang apa kau?” tanya buaya membuat kambing terkejut. “Aku sedang makan, memangnya ada apa?” jawab kambing sambil berhenti mengunyah rumput. “Aku juga mau makan.” ucap buaya sambil membuka moncongnya lebar-lebar. “Kalau begitu mari kita makan bersama. Rumputnya masih banyak jangan khawatir. Ayo kita makan!” ajak kambing itu. “Bodoh! Aku tidak suka makan rumput!” sahut buaya geram. “Lantas, kamu biasanya memakan apa?” tanya kambing lagi. “Aku suka makan daging. Mungkin dagingmu juga enak kalau kusantap. Alangkah lezatnya dagingmu.” kata buaya sambil membuka mulutnya. “Tunggu dulu! Kalau kau ingin mangsa yang lebih besar dan lebih lezat, aku dapat menunjukkannya. Di hutan sebelah sana ada seekor gajah yang besar sekali. Bila kau dapat

memangsangnya, kau pasti akan tahan beberapa hari tidak makan. Konon kabarnya daging gajah itu empuk dan sangat lezat rasanya.” bujuk kambing. Buaya menyetujui bujukan kambing, karena terbayang akan mendapat mangsa yang lebih besar serta dagingnya empuk dan lezat. “Baiklah, sekarang tunjukkan aku di mana tempatnya?” seru buaya. “Baik, akan aku tunjukkan tempatnya, tapi aku tidak dapat mengantarkanmu karena aku belum selesai makan.” ucap kambing berdalih. “Ya, cepat tunjukkan saja arahnya.”

“Di sebelah barat sana di sana ada telaga. Disitulah tempat gajah-gajah berkumpul.” seru kambing. Buaya berlalu meninggalkan kambing untuk mencari gajah. Di tengah perjalanan ia bertemu dengan seekor kerbau. Lantas bertanya pada kerbau yang sedang berkubang itu. “Hai kerbau! Tahukah kau di mana tempatnya gajah berada? Kalau kau tahu tolong tunjukkan kepadaku,” sapa buaya pada kerbau. “Ada apa kau mencarinya?” tanya kerbau. “Aku ingin sekali memakan dagingnya. Kata kambing, daging gajah itu empuk dan lezat rasanya.” Jawab buaya. “Baiklah kalau begitu, mari aku antarkan ke tempat gajah itu berada.” Ajak kerbau. Tibalah mereka di dekat telaga. Ada beberapa ekor anak gajah yang sedang minum air telaga. Kerbau pergi setelah menunjukkan tempatnya.

“Benar kata kambing. Gajah itu memang besar-besar. Aku pasti akan kenyang apabila dapat memakan seekor saja. Aku dapat tidur beberapa hari kemudian.” Seru buaya dengan perasaan gembira melihat mangsanya yang cukup besar-besar. Lalu didekatinya seekor anak gajah yang sedang minum itu. “Hai gajah! cepat minumlah, karena aku akan segera memangsamu. Perutku sudah tak kuat lagi menahan lapar.” ucap buaya kepada anak gajah. Anak gajah itu kaget mendengar ancaman buaya, lalu berteriak memanggil induknya. Tidak lama kemudian beberapa ekor gajah besar datang ke tempat itu. “Ada apa anakku?” Adakah yang mengganggumu?” tanya salah satu gajah yang paling besar. “Ya, aku diganggu oleh buaya itu. Katanya dia akan memangsaku.” Seru anak gajah sambil menangis. “Apa? Kau ingin memangsa anakku?” kata gajah besar dengan marah. “Oh, rupanya ada yang lebih besar lagi. Kalau begitu kau saja yang kumangsa,

supaya perutku kenyang!” seru buaya yang serakah itu. “Cobalah kalau dapat, wahai buaya yag serakah!” Buaya lalu menyerang gajah besar. Moncongnya yang panjang dengan gigi-giginya yang tajam menyerang gajah besar. Gajah besar melompat dan menginjak perut buaya. Dengan belalainya yang panjang ia melilit moncong buaya itu. Ketika ekor buaya ingin menyambar tubuh gajah besar, kaki gajah besar menghadangnya lalu menginjaknya. Buaya jadi tak dapat berkutik, karena moncong dan ekornya tidak dapat bergerak. Sedang kaki-kaki gajah besar terus menginjak-injak tubuh buaya hingga tak bernapas lagi.

LAMPIRAN FOTO

Kelas Kontrol





Kelas Eksperimen







RIWAYAT HIDUP



Hastuti dilahirkan di Tassese, kabupaten Gowa pada tanggal 8 Maret 1996. Penulis merupakan anak pertama dari dua bersaudara buah hati dari pasangan Ayahanda Baso dan Ibunda Kami.

Penulis mengawali pendidikan formal pada tahun 2002 di SD Negeri Tassese dan tamat pada tahun 2008. Pada tahun yang sama, penulis melanjutkan pendidikan ke SMP Negeri 3 Manuju dan tamat tahun 2011. Pada tahun yang sama pula, penulis melanjutkan pendidikan ke SMA Handayani Sungguminasa dan tamat pada tahun 2014. Pada tahun 2014 penulis melanjutkan pendidikan di Universitas Muhammadiyah Makassar pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia program S-1 dan selesai tahun 2018.

Berkat rahmat tuhan yang mahakuasa dan iringan doa dari orang tua dan saudara, kerabat dekat, serta rekan-rekan seperjuangan di bangku kuliah, terutama mahasiswa serta dosen jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, perjuangan panjang penulis dalam mengikuti perguruan tinggi dapat berhasil dengan tersusunnya skripsi yang berjudul “Pengaruh Pemanfaatan Media *Shadow Puppet* Terhadap Kemampuan Bercerita Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Sungguminasa Kab. Gowa”.

